BEMUTATÓK: Age of Empires 2, ECTS'98, People's General

PC GURU

EXTRA AJÁNLAT:

Carmageddon 2
Folytatódik a vérengzés, autósok előnyben

Gangsters
Bűnözők és gonosztevők EIDOS módra

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN

1998/10 – 896 Ft

PUZZLE NYEREMÉNYJÁTÉK
3 számon keresztül folyik a játék az ajándékokért.
Nyerj egy Voodoo 2-t, vagy egy Altec hangrendszert, vagy egy Playstationt.
Részletek az újságban.

A hónap sztárjai

X-Files

NFS 3

Játékdömping

MOTOCROSS MADNESS
X-WING COLLECTOR'S
JAZZ JACKRABBIT 2
MORTAL KOMBAT 4
ISRAELI AIR FORCES
RAINBOW SIX
CREATURES 2
WARGAMES

Virtual World CD-ROM Software

ÓRIÁSI AKCIÓK A MAMMUTBAN !

Óriási választékkal, folyamatos akciókkal és mindig a legjobb árakkal várunk Budapest szívében, a Mammut bevásárlóközpontban, a Moszkva téren!
(1024 Bp. Lövőház u 2-6 II.emelet tel.:345-8141)
Sőt, 1998 október 31-ig minden látogatónk a következő kedvezményekben részesűl:

- **Egy 3.000 Ft értékű Mammut Vásárlói Kártyát kap, mely minden alkalommal minimum 10%-os kedvezményt biztosít.**
- **Minden vásárlás mellé ajándék CD-ROM-ot választhat.**

Vásárolj mindig a legjobb árakon !
Vásárolj a Mammutban !

...Mylord, lészen itt egy fantasztikus kedvezmény ...

MIGHT & MAGIC VI
6.199 FT.

...csak ezen hirdetés felmutatójának az ő kez amíg az királyi készletek az Úr kegyelméből vége nem valának.

Virtual World
CD-ROM Software
www.virtual.hu

101 Kiskutya	9880
3D Ultra Pinball 3	5880
3 Millennium	3880
688i Hunter-Killer	9880
Actua Soccer 2.0	3880
Albion	3880
Archimedean Dyn.	3880
Armored Fist 2	4880
Balance of Power	2880
Battlespire	6880
Battlezone	8880
Bicycle Classics	1480
Black Dahlia	9880
Blade Runner	5880
Blood Omen	1880
Broken Sword 2	9880
C&C-Sole Survivor	9880
C&C WIN 95	9880
Carma Level Pack	4880
Carma Splat Pack	3880
Carmageddon	5880
Capitalism Plus	3.880
Championship M	7880
Comanche 3	9880
Constructor	4880
Conflict Freespace	9880
Croc	4880
Dark Colony	1880
Dark Earth	5880
Dark Omen	5880
Deathtrap Dungeon	9880
Darklight C Class.	2880
Diablo	9880
Diablo - Hellfire	6880
Die by the Sword	9880
Die Hard Trilogy	8880
Dreams to Reality	4880
DUNE 2000	9880
Dungeon Keeper	5880
Dominion	9880
Earth 2140	5880
Egypt 1156 BC	11880
F22 ADF	9880
Fallout	4880
Flight Simulator'98	12880
Flight Unlimited 2	4880
Final Fantasy VII	9880
Formula 1 GP 2	5880
Galapagos	2880
G-Police	9880
Grand Theft Auto	9880
Heavy Gear	9880
Heart of Darkness	9880
Hexplore	9880
Hupikék Törpikék 2	6880
Ignition	2880
Imperialism	9880
Incubation	2880
Interstate '76	4880
Jack Orlando	4880
JANE's F 15	5880
Jazz Jackrabbit 2	4880
Jedi Knight (DF 2)	9880
Jedi Knight (MotS)	2880
JP 3-Legacy of T.	4880
KKND Classic	2880
Lion King	9880
Longbow 2	9880
Lords of Magic	9880
Lula	9880

M.A.X. 2	9880
Mechcommander	11880
Monkey Island 3	9880
Monthy Python	9880
Motorhead	9880
Nightmare Creat.	9880
Nuclear Strike	1880
Oddworld	9880
Outlaws	9880
Panzer Commander	9880
Panzer General 2	9880
Phantasmagoria	5880
Pocahontas	9880
POD	7880
Postal	9880
Pro Pilot	9880
Quake	4880
Quake Miss. P. I.	4880
Quake Miss. P. II.	4880
RA - Aftermath	5880
RA - Counterstrike	4880
Rally Bajnokság	1880
Realms of the H.	7880
Rebel Assault 2	5880
Rebellion	9880
Red Baron 2	3880
Redneck Rampage	7880
Redneck 2.	9880
Sabre Ace	3880
Scorched Planet	990
Screamer Rally	9880
Sega Rally	8880
Settlers 2 Gold Ed.	9880
Seven Kingdoms	9880
Shadow Warrior	9880
Shivers 2	8880
Sid's Gettysburg	3880
Silent Thunder	7880
Sim Park	9880
Soldiers at War	9880
Ski Racing	9880
Steel Panthers 3	9880
Streets of Sim C.	2880
SWAT 2	9880
Team Apache	9880
Test Drive 4	5880
Test Drive Off R.	9880
Tex Murphy-Overs.	9880
TOCA Touring Car	9880
Tomb Raider 2	6880
Tone Rebellion	3880
Total Annihilation	9880
Turok	5880
UBIK	6880
Ultimate Socc. Man.	9880
Uprising	9880
WC - Prophecy	4880
Wipeout 2097	9880
World Cup' 98	6880
Worms 2	4880
X Files UA ! ! ! ! !	4880
X-Files the Game	9880
Xenocracy	9880
Zork- Grand Inq.	9880

A pirossal jelzett áraink Szept. 31-ig, ill a készletek erejéig érvényesek !!

Áraink az Áfá-t tartalmazzák, és A beszerzés függvényében változhatnak.

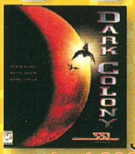
1 Alfa CD Center
1148. Bp. Örs Vezér tér, 23. üzlet
Tel.: 2222-350 (ÚJ!!!)

2 Újlaki Üzletház
1036. Bp. Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200 /122

3 Újpesti Centrum
1041. Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155 /61 (ÚJ!!!)

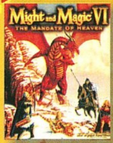
4 Átrium Mozi
1024. Bp. Margit krt. 55.
Tel.: 316-0186

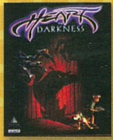
! AKCIÓ !


Dark Colony
11.880 1.880

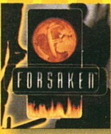
Final Fantasy VII
11.880 9.880

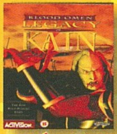
Bicycle Classics
9.990 1480

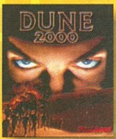

Might & Magic VI
11.880 6990

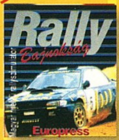

Heart of Darkness
12.990 9880

Z
9.990 1480


Forsaken
9.990 4880


Blood Omen
9.990 1880


Dune 2000
9.990 9880


Rally Bajnokság
5.990 1990

3D Lakástervező
7.990 4990

Starcraft
9.990 6880

Továbbra is Klubtagsági Akció

Ha 1998.10.31-ig tagságit váltasz a fent említett üzletek valamelyikében, akkor a következő kedvezményekben lehet részed:

1. Most csak 3990 Ft ért válthatod meg a 6000Ft értékű kártyát.
2. Bármilyen járékot 10% kedvezménnyel vásárolhatsz.
3. Akár 1 hétre is elviheted kedvenc programodat kipróbálni.
4. A tagsági mellé ajándékot is kapsz !
5. Az újdonságokról havonta ingyenes tájékoztatót küldünk.

2000 Ft Kedvezmény!

Név: ....

Cím: ....

A PC GURU postacíme:
1399 Bp., Pf. 701/765

guru@mail.datanet.hu
gamez.pganet.com

Kiadja az Új Guru Lapkiadó KFT
1157 Bp., Páskom park 30.
Főszerkesztő: Berényi Zoltán
Főmunkatárs: Boruzs Krisztina
Terjesztési munkatárs:
Kovácsné R. Beatrix
PR manager: Mocsáry József
Médiamanager: Szakács Gábor
Laptervezés: Red Chicken Team
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály
Szerkesztő: Harangozó Csongor
Munkatárs: Környei Krisztián
Titkárság: Tóth Dominika

Megjelenik havonta
Ára: 896 Ft

Előfizethető bármely postahivatalban, a hírlapkézbesítőknél, a Hírlapüzletági Igazgatóság budapesti ügyfélszolgálati irodáiban és a HELP-HELÍR-nél (1900 Budapest, Lehel utca 10/a.) közvetlenül, vagy átutalással a HELP-HELÍR Postabank Rt.: 219-98636/021-42795 pénzforgalmi jelzőszámra, illetve a kiadó posta címén közvetlenül.
Előfizetési díj a lemezes PC GURU-ra (csak a szerkesztőség címén):
½ évre 1980 Ft,
1 évre 3960 Ft.
Előfizetési díj a CD-s PC GURU-ra:
CD-s ¼ évre 2250 Ft
CD-s ½ évre 4500 Ft,
CD-s 1 évre 9000 Ft.
Megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, valamint számítástechnikai szaküzletekben.

A szerkesztőség címe: Budapest VIII., József krt. 59-61. 2 em. 8a.
Tel.: 317-8109

Terjeszti a HÍRKER Rt., NHRT, Kiadói Lapterjesztő Kft.
ISSN 1217-6389

Nyomdai munkálatok:
Szikra Lapnyomda Rt.
1131 Budapest, Visegrádi u. 116.
Lendvai Lászlóné vezérigazgató

A lapban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve újrafelhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

A szerkesztőség az újságban megjelent hirdetések tartalmáért nem vállal felelőséget.

INTRO

Sziasztok!

Legelőször is szeretnénk mindenkinek megköszönni a hozzáállását a múltkori vírus üggyel kapcsolatban. Ilyenkor azért kiderül, hogy bizony kevesen vannak azok, akik eleve rossz szándékot feltételeznek rólunk és még kevesebben, akik ezt kifejezésre is juttatják ilyen vagy olyan módon. A CD-n természetesen a fontosabb dolgokat megismételtük egy halom vírusirtóval egyetemben.

MEGKÉRÜNK MINDENKIT, HOGY VALAMELYIK IRTÓ PROGRAMOT FUTTASSA LE A SAJÁT ÉRDEKÉBEN A GÉPÉN!

Sorban jelennek meg a nagy játékok, de ez nem is lehet nagy újdonság így szeptember tájékán. Már kezdenek elcsitulni a híradások a Virgin csúnya szétdarabolásával kapcsolatban, mindenesetre akinek ez nem tűnt volna fel, az Electronic Arts sorban kebelezi be a kisebb kiadókat (na jó, a Westwood azért egy teljes ebéd volt), egyes elemzők szerint ők képviselik a piac majd 40%-át. Hmmm, majd meglátjuk. Folynak a finomítások a CD-vel kapcsolatban, állandósultak a filmbemutatók és sokatok kérésére elindult a CD-n a 3D Studio MAX rovat, várunk mindenféle észrevételt e témával kapcsolatban is.

A jövő hónaptól kezdve egy-két változást fogtok tapasztalni, főleg a CD GURU területén, de a PC GURU-ra is készülnek már a tervezetek. Kihasználva a téli szezon élénkítő hatását módosítások lesznek, melyeket valószínűleg szívesen fogadtok majd.

Tehát. A CD GURU a következő hónaptól 2 CD-vel jelenik meg. Kicsit ezzel összhangban átalakítottuk a kiadvány kinézetét és formáját, lehet, hogy az eddig megszokott újsággal nem fogtok találkozni. Egyre nehezebb volt elkerülni időnként, hogy ne írjunk ugyanarról a játékról komoly cikket kétszer. A CD GURU-ban ezért inkább a CD-k (de jó is ezt leírni, többesszámban) fognak dominálni. Nem kell félnetek attól, hogy gyengülni fog a minőség, ellenkezőleg, sokkal több dolgot tudunk majd elhelyezni a két korongon. Az egyik legnagyobb durranás pedig az lesz, hogy rendszeresen fogunk megjelentetni egy teljes játékot a második CD-n. Lesz olyan hónap, amikor a teljes CD-t elfoglalja majd a játék, de lesz olyan is, amikor rengeteg demo, vagy éppen utility fogja kiegészíteni a választékot. Végre lesz lehetőségünk a kapott igen exkluzív, de akár 200-300 megás demok leközlésére is. A poszter persze maradni fog, sőt hatalmas, majdnem A1-es méretben tudjátok kiragasztani kedvenc játékotok képét a falra. Most pedig jöjjön a meglepetés, hisz az ár nem fog változni, továbbra is 995 Ft-ot kell fizetnetek a megújult CD GURU-ért, persze 2 CD-vel.

A PC GURU-nál sajnos (egyelőre) nem számíthattok ilyen változásokra, de nagyon érik egy teljes design váltás. Ettől függetlenül a CD fejlődése tovább fog folytatódik, a jövő hónaptól kezdve programozás és zeneírás is szerepel a palettán.

Akik elszoktak jönni a Compfair-re, azokat szeretettel várjuk a GURU standján meglepetésekkel az A pavilon 106-os standján meglepetésekkel és fantasztikus akciókkal, október 13 és 17-e között.

GURU Team

A
CD GURU
következő
számtól kezdve
2 CD-vel
jelenik meg
változatlan
áron.

A második CD-n többek között az 1997-es év egyik legjobb lövöldözős játékát, a Blaster!-t találhatjátok meg.

Tehát ne felejtsétek el október közepén megjenik az új
CD GURU

A PC GURU CD-jén található programokért semmilyen felelősséget nem vállal a kiadó. A leadás pillanatában aktuális, átalunk használt vírus keresőkkel a CD ellenőrizve lett. A CD-n található shareware programok csak a hozzájuk csatolt regisztrációs ideig használhatók szabadon, ezek után regisztráltatni kell a készítőkkel. A kiadó ezekért semmiféle anyagi ellenszolgáltatást nem kér, pusztán a CD elkészítésének és sokszorosításának költségeit számolja fel.

TARTALOM

NEWS

6 Dethkarz
6 Alpha Centauri
7 Dominant Species
7 Dungeon Keeper II
8 Interstate 82
8 Diablo II
9 Starsiege Tribes
9 Kanaan
10 Machines
10 Wargasm
11 Wartorn
11 Viper Racing

TALLÓZÓ

72 Digikamerák
76 Hangkártyák
77 Quantum
78 Quake
80 Matrox
87 Netgames
93 Grab
99 Net-szörf
100 Altec Lansing hangfalak
101 Játék hálózaton
102 Wingate
112 Cyberstone

BEMUTATÓ

12 Gangsters
14 Age of Empires 2
18 People's General
20 Carmageddon II
24 Israeli Air Power

ROVATOK

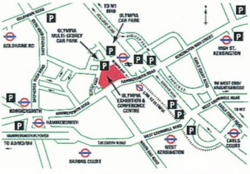
83 Utility
90 Hardware News
96 Shareware játékok
104 Tes(z)t rovat
106 Tuning
108 LightWave
110 Levrov
113 Cheat
114 Külvilág

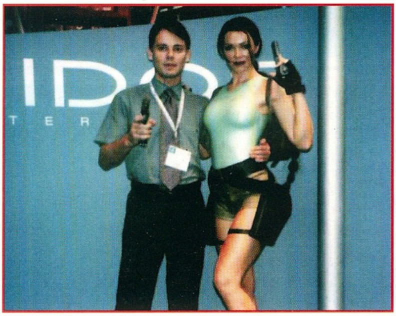
JÁTÉKLEÍRÁS

22 Chessmaster 6000
30 Need for Speed 3
32 Rainbow 6
36 Wargames
40 The X-files
46 X-Wing Collector's
50 Cluedo
54 Creatures 2
56 Mortal Kombat 4
62 Jazz Jackrabbit 2
64 Wizardry történelem
68 Deathtrap Dungeon
84 Wizardry 6

ECTS 98

26. oldal



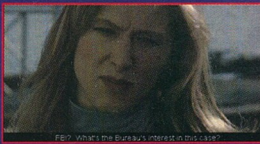


A hónap játéka

„Gyakran hajlamosak vagyunk elfelejtkezni arról, hogy intelligens élőlények vagyunk, szellemi élőlények, élő, örök energiák, amelyek mindig léteztek és létezni fognak. Az egész kozmikus intelligencia jelentékeny része vagyunk, és mint ilyenek, hozzájuthatunk bármilyen információhoz a kozmikus intelligencián belül."

Ezt a gondolatsort dr. Szilágyi Mária írta le, és azon töprengtem, mennyire más üzenetet közvetíthet, attól függően,

hogyan értelmezzük a szavakat. A film sokak számára az egyik legkönnyebben befogadható formája az információknak. Az X-akták sorozat sajátos eszközeivel szintén gondolatokat közvetít mindannyiunknak, és gondolkodásra készteti a nézőket. Ez a legjobb az egészben, ettől más, mint a többi. Az alkotók soha nem zárnak le, mindig hagynak elvarratlan szálakat és nyitott kérdéseket az epizódok végén. A nézők töprengésre való késztetését külön erősíti, hogy a sorozat két népszerű ügynöke képviseli a lehetséges világképek két végletét. A hangulat, a zene és különös képi világ csak erősíti az összhatást. Az X-akták népszerűsége töretlen, a sorozat epizódjai mellett megjelent számos, speciális



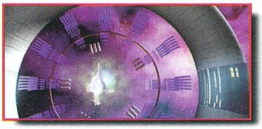
videováltozat is. A Fox Interactive vállalkozott arra, hogy betörjön a szoftverpiacra is ezzel a különös hangulatú világgal, mégpedig egy kalandjáték formájában. A The X-files-ban úgy fogod érezni magad, mintha a film egyik epizódjába csöppennél bele. Ha a sorozat tetszik, netán rajongó vagy, semmiképpen se hagyd ki, de azt már most leszögezem, hogy valamennyi angoltudás feltétlenül szükséges lesz.

ALPHA CENTAURI

Tudom, már írtam némi hírt erről a lassan megjelenő, körökre osztott stratégiáról, de hátha van,

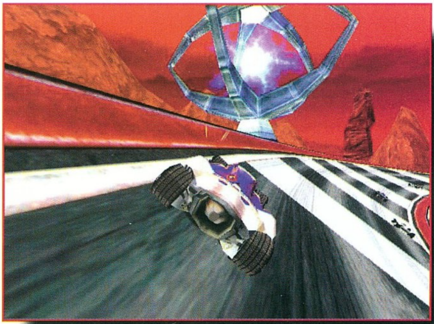
aki több infót akar. :) Úgy tűnik, érdemes lesz odafigyelni a Master of Orion 2 nyomdokain haladó programra, nézzétek csak az új képeket! Ebben a körökre osztott stratégiában a jövő történelmébe

kóstolhatsz, úgy a XXII. század magasságában. A hét pártra szakadt rendszerben minden közösség eltérő képességekkel rendelkezik majd. A program különlegessége lesz az is, hogy minden játékhoz új bolygót generál, egyszeri és megismételhetetlen, egyedi tulajdonságokkal (felszín, időjárás). Ezúttal semmi nem lesz ismerős, hiszen a jövőben járunk, ismeretlen tájakon. A kutatási irányvonalaknak is csak a fő szálai lesznek ismertek: katonaság, orvostudomány, energiaforrások ... A fajok között is érdekes nevek szerepelnek, például Mind Worm, Xenofungus. Engem mégis leginkább a beígért, magas szintre emelt diplomácia érdekel, mert ezen a téren valóban jól működő programot még nem láttam.



DETHKARZ

Tudom, hogy már rég van ilyen, de valahogy számomra, így kimondva, mégis új kategória ez az



"arcade combat racing". Akiknek ebben a témában a Carmageddon kissé erős volt, azok most kapnak egy finomabb, futurisztikus változatot. Az ausztrál Melbourne House csapatának munkája már első pillantásra megfogja a játékosokat, a vizuális hatás kétségtelenül minőségi. A képek alapján mindennek a sebességvonzatait nehéz lenne megtudni, de remélhetőleg ezzel sem lesz gond. A Dethkarz csaknem húsz kocsit vonultat majd fel a tizenkét pályára, de az Internetről folyamatosan elérhetőek lesznek újabbak is. Három módban lehet száguldozni: arcade, championship és time trial, így mindenki megtalálhatja a neki legmegfelelőbb kihívást. A Dethkarz támogatja a force feedback joyt és a steering kományt is.

*** Az Unreal engine-jét használja majd a Navy Seals.**

*** J.R.R. Tolkien klasszikus regénysorozatából, A Gyűrűk Urából film készül, méghozzá minden idők egyik legdrágább alkotása, hiszen már most legalább 130 millió dollárra tervezik a költségeket. Az első rész elvileg 2000 karácsonyára készül el, majd azt követi nyárra a második, végül 2001 telére a harmadik rész. Tolkien nagyszerű fantasy trilógiája az ötvenes években jelent meg először, és végre az ezredfordulóra elkészül a filmváltozat is, melyben megelevenednek babók, törpök, elfek, trollok és orkok. A szereplőkről még nincs hír, bár a neten legtöbben Sean Conneryt szeretnék Gandalfként látni.**

*** Már kapható a második Quake II mission pack, a Ground Zero, melyben tizennégy új single level és tíz vadonatúj deathmatch aréna várja a megszállottakat, számos fegyver és monster társaságában.**

*** Irány a www.blizzard.com, töltsétek le gyorsan a StarCraft Sound Editort!**

Dungeon Keeper II

Emlékeztek a szlogenre, "evil is good"… Ismét apró hírek érkeztek egy remélhetőleg nagyszerű játékról. Az első, hogy a Dungeon Keeper második részében nagyobb szerepet kap majd a sztori (főszerepben a Horned Reaper :-)))), ami látszólag ellentétben áll azzal, hogy a küldetéseket nem fogják feltétlenül lineárisan egymásra építeni, sőt az egyes szintek megoldása is több úton lesz lehetséges. A másik újdonság, hogy a programban megjelenik a mana, amit először be kell gyűjteni, aztán fel lehet használni a különféle varázslatokhoz. A többi nyilemnyalom dolog között szerepel számos csapda is. Például a rettegést keltő csapda

aktiválódásakor az arra kószáló áldozat fejvesztetten menekül, míg az egyik őrző változat méretes tűzlabdával fogadja az illetéktelen behatolókat. A mechanikus rész is furfangosabb lesz, mert egy-egy rossz mozdulat akár láncreakciókat is kiválthat. Ha egy lény rossz helyre lép, a gördülő kövek nyomán falból kicsapódó dárdák, mágikus támadások és még ki tudja milyen rettenetes dolgok sora léphet működésbe…

A DK II már alapban támogatja természetesen a 3D-t, és lesz Interneten való játéklehetőség is, méghozzá pályánként akár tizenhat fő részére. Reszkess Sasa! ;-) A cég ígéri, hogy a megjelenés után rendszeresen letölthetőek lesznek lények, varázslatok, csapdák, pályák és így tovább…

A megjelenés aktuális időpontja 1999 tavasza.

Dominant Species

A Red Storm Entertainment fordított egyet a világon, és megmutatja a másik oldalt is, csak egy kicsit más nézőpontból. A Dominant Speciesben ugyanis otthonodat az emberek áradatától kell megvédened, a humán létforma ezúttal veszedelmes ellenfél.

A Muir bolygón zajló konfliktus főszereplői a rovarok és a Mindlord néven futó humanoid lények, a harc tétje pedig egy különleges, életadó anyag, az Anima megszerzése.

A rovarok viszont üdítő színfoltot jelentenek, ráadásul a rovarok csodálatos világa kifogyhatatlan tárháza az ötleteknek, színeknek és formáknak.

Ráadásul mellékszereplőként néhány helyi faj képviselője is beszáll a buliba, mert az Anima segítségével kívánja elérni a halhatatlanság adományát. Így aztán mint rovarvezérnek, igencsak koncentrálnod kell, hogy megőrizd és megóvd ezt a kincset érő anyagot, akár ízelt lábú ellenfeleidtől is.

Mint a képen látjátok, a program erősen támogatja a 3D-t, bár elvileg anélkül is futtatható. A világ pedig kétségtelenül eredeti, még sosem láttál hasonlót! Nekem picit túl színes, de biztos meg lehet szokni.

A játékban egyébként ez a különleges anyag kitermelendő, nagyjából úgy, mint a Dűnében a fűszer. Ennek viszont több fajtája is van, a zöld például erőt, a kék sebességet, a vörös pedig intelligenciát ad.

A Dominant Species hamarosan, októberben már érkezik, játszhattok vele szólóban, hálóban és online az Interneten is.

*** Még év vége előtt megérkezik a Worms sorozat legújabb része, a Wormageddon, ígérte a Team 17. Úgy legyen!**

*** Friss húsként érkezik a piacra a Wombat Games. Rick Delashmit nyilatkozata szerint a cég a virtuális világok új generációját alkotja meg, és leginkább az online játékokra fókuszál majd. A cég alapító tagjai közül elég sok emberke jött az Ultima Online teamből.**

*** Hamarosan megjelenik a Star Trek DVD verziója.**

*** A Starfleet Academy DVD verziója 220 percnyi, tökéletes minőségű MPEG-2 videóval örvendezteti meg a DVD tulajdonosokat.**

*** A neten keringtek olyan információk, hogy a hamarosan megjelenő Star Wars: Behind the Magic enciklopédia már tartalmaz ezt-azt a jövő évre ígért filmből is. A LucasArts viszont cáfolta ezeket a híreket.**

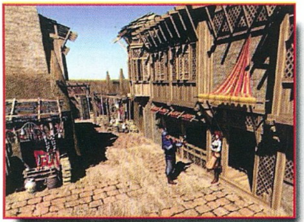
*** A Cerberus Games Mystic Isle címmel új RPG-t készít.**

*** Ha minden igaz, november elejére már valóban érkezik a Messiah.**

Diablo II

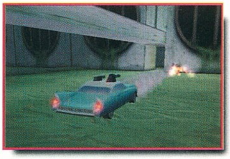
Egyszerűen nem bírom ki, hogy ne lássalak el benneteket a legfrissebb Diablo II hírekkel! ;-)

Az első, ami alapjaiban rázott meg szeptember hatodikán éjszaka, az volt, hogy a Diablo II támogatni fogja a 3DFX speciális fény és köd effektjeit (de szerencsére nem lesz 3D). Eddig mindig csak a 3D tagadása volt, most meg puff. Azért remélem, hogy az ötven százalékos készültségi fok lassú százalékos növekedésével nem növekszik majd a 3D aránya is...



A Blizzard Entertainment ebben a hónapban szerencsére ennél több információval is megörvendeztette a Diablo fanokat. A választható karakterek között megjelenő Paladin és Sorceress biztosan sokak szívét megdobogtatja, hát még így, hogy az egyes karakterek fő adottságai mellett megválasztható skillek kiválasztásával és fejlesztésével az azonos karakterosztályokon belül is teljesen eltérő, valódi személyiségeket irányíthatunk majd. Mindezt egy speciális "skill-fa" kialakításával érték el. A képességek sajátos hierarchiája három fő ág köré csoportosul, és ezen belül lesz számos elágazás. A paladin például a harcban és a gyógyító mágiában lesz erős, ám a hagyományos személyiségjegyek mellett megjelenik az aura is mint skill. A másik véglet a Necromancer lesz, bár számomra még mindig furcsa, hogy ilyen karaktert is vezethetünk majd a Gonosz hordái ellen. A legszörnyűbb azonban az, hogy minderre még nagyon-nagyon sokat kell várnunk...

Interstate 82



A sebesség szerelmesei nem maradnak ebben a hónapban sem hír nélkül, sőt az Activision jóvoltából az Interstate 82-ben jóval többet tehetnek, mint hogy száguldoznak a különféle sztrádákon.

Tavaly az Interstate 76-nak örvendezhettek a megszállottak, most pedig itt a 82, ahol az első mindenekfelett a sebesség. Ez

természetesen egyaránt vonatkozik a játék és a kocsik sebességére is, aminek érdekében az egész játék a 3D oltárán pihen ;-). Ez besegít a hangulat megteremtésébe is, mert az időjárás mint tényező mindent bemutat, amit lehet, gondolok itt a villámokra, a ködre, az esőre és egyéb nyalánkságokra. Bár, gondolom, jobban izgat benneteket a harci rész. Az mindenesetre érdekes, hogy ki lehet szállni a kocsiból, például körülnézni vagy kapcsolókat aktiválni, sőt át lehet ülni másik

járműbe is. Sőt, nem csak lehet, kell is, hiszen ez néha a küldetés teljesítéséhez elengedhetetlen. Küldetés pedig lesz számos, pontosan huszonöt. Az Activison sokkal összetettebb feladatokat ígér, mint az első részben, és lesz számos új fegyver is. A hangulat pedig a nosztalgia jegyében zajlik, azaz minden a nyolcvanas éveket idézi. Cool.

*** Megkapta hivatalos honlapját a Need for Speed 3. A kínálat: autók és adatok mindenekfelett.**

*** A Command & Conquer III-ra viszont lehet, hogy még az ezredfordulóig is várni kell.**

*** Aki szeretne segíteni a Battlezone II-t fejlesztő csapatának, ide írjon: battlezone2@pandemicstudios.com.**

*** Az Action Forms Ltd. dinoszauruszvadász játékot készít, Carnivores címmel. Csak tudnám, miért ennyire népszerűek manapság ezek a vadászjátékok?**

*** A Blood 2 stílusosan Halloween napjára jelenik meg, ezért a megszállottaknak lesz mivel tölteniük a rémületek éjszakáját...**

*** 3D-s horgászprogram jelenik meg a THQ kiadásában. A program a BASS Masters Classic: Tournament Edition nevet kapta. Természetesen lesznek benne 3D-tavak, csodálatos víz alatti képek, sőt internetes multiplayer játék lehetőségét is ígérik. Pffff, már**

KANAAN

Az UBI Soft 3D shootere új nevet kapott. A Kanaan nem tudom, mennyivel jobb, mint a Chaos, talán nem akarták, hogy a cím bármire is emlékeztessen. Azt viszont már a kezdetektől tudták a fejlesztők, hogy teljes szabadságot akarnak adni a játékosoknak, hogy bármilyen járműbe (autó, tank, repülő, motor) beszállhassanak felfedezéseik során, és ugyanígy beléphessenek az épületekbe, akár egy harmincszintes felhőkarcolóba is. Így aztán a design követelményeinek függvényében a Kanaanhoz végül két különálló 3D engine is készült. Mindettől különlegessé válik a multiplayer játék is, hiszen a játékosok (maximum tizenhatan) egy akkora területen mozoghatnak, ami a valóságban több négyzetkilométer lenne. Ha team módban nyomultok, akkor lehet majd például repülővel a társaid segítségére sietni...

A program története szerint két erős faj vívja galaktikus méretű háborúját már hétszáz éve. A farkasokra emlékeztető faj neve egyébként a Kanaan, és az ütközetek a Camrose bolygón zajlanak, ahol a helyi Chaos Squad veszi fel a harcot a hódítókkal...

Megjelenés elméletileg még idén.

STARSIEGE TRIBES

Shoot, shoot, shoot! Újabb 1st person shooter érkezik még idén télen a Sierra jóvoltából. Különlegessége a csodálatos külső világ, a rengeteg vezethető jármű és a jetpack használata által felkínált repülési lehetőség lesz.

A sztori szerint több mint ezer évvel a cybridek bukása után az emberi faj meghódította a galaxist. Települései azonban elszigetelődtek, néhány törzs szinte nomád módon él, míg mások már tér-idő kapukon át, ismeretlen dimenziókba, világokba jutottak. A konfliktus szinte elkerülhetetlen, hiszen az ellentétek túlságosan nagyok, és a hódítás iránti vágy ott bujkál csaknem minden ember szívében...

Azt hiszem, a Starsiege Tribes is leginkább, mint multiplayer game lesz népszerű, és ebben a játékban akár harminc-ketten is lövöldözhetnek. Ki tudja, talán a következő táborban ez lesz a sláger...

A fegyverekre szerintem nem lesz panasz, van itt lézer, romboló lemezeket kilövő "gépágyú" és persze számos hagyományos fegyver is.

Azért a legnagyobb durranás szerintem a jetpack lesz, igaz, a shooterek közül, volt már ilyen a Duke Nukemben, de nem így! Ez a szerkezet körülbelül húsz másodpercre emel majd a magasba, és ezt a lehetőséget a csatában és a terep felfedezésében is felhasználhatod.

Szerintem mindez jól hangzik, a képek alapján nem is néz ki rosszul, majd a maga idejében a szakértőink megítélik, mit is ér.

csak az hiányzik, hogy a neten fej-fej mellett horgásszunk... ;-)

*** Úgy tűnik, egyre több hír érkezik 1999-es eseményekről... például akkor jelenik meg elvileg a Quake III Arena is.**

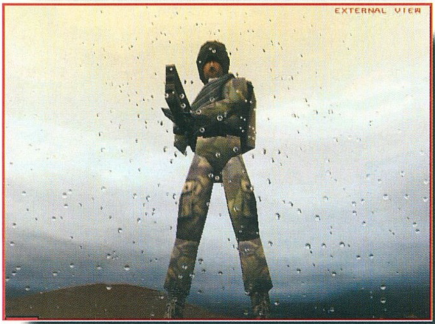
*** Az Interplay egy Tomb Raider-szerű játékot fejleszt rohamléptekkel. Az egyelőre Galleon néven futó programot 1999 legjobb 3D-s akció-kaland játékának szánják. Meglátjuk, mit szól ehhez a konkurencia.**

*** Az ECTS-en a LucasArts újabb Star Wars játékot jelentett be. Az X-Wing: Alliance-ben végre felszállhattok a Millenium Falconnal is!**

*** George Foreman nem szerepel az Electronic Arts, Knockout Kings programjában. Az ok egyszerű, nem tudták vagy nem akarták megfizetni.**

*** Megszülettek az ECTS díjai. Az év játéka Japánban az Ultima Online (Origin), Spanyolországban a Starcraft (Blizzard), Franciaországban a Fallout (Interplay), a Benelux Államokban a Commandos: Behind Enemy Lines (Eidos), Olaszországban a Blade Runner**

WARGASM

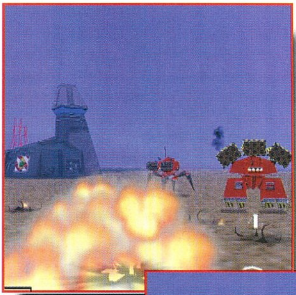


A Digital Image Design egy valódi, online cyber háború közepébe szeretné invitálni a játékosokat. Ez a real-time, 3D világban zajló játék ügyesen ötvözi majd a stratégiai és a shooter elemeket. Azért kicsit fura elképzelni, milyen lehet egy Quake - Command & Conquer keverék. De már nem is kell, hiszen itt a Wargasm, és már ki van találva!

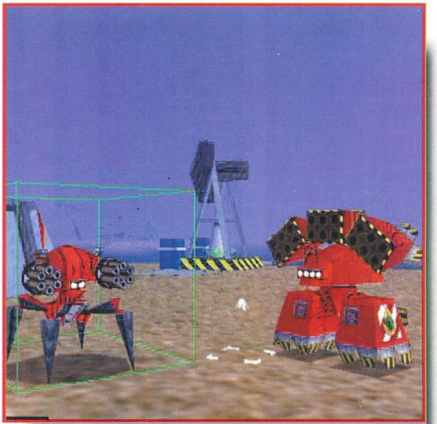
Ez a történet is a jövőben játszódik, méghozzá nem is a túl távoliban. Akkor majd, a DID víziója szerint, a nemzetek már nem a valós világban, hanem a cybertérben vívják különleges harcaikat. Az egész olyan lesz, mint egy gigantikus virtual reality szimulátor, csak itt szó nincs játékról, a tét jóval nagyobb. Részletesebben nem taglalom a dolgot, mert a szöveg a szokásos: dinamikus fényeffektek, löbbenetes külső világ, ... Az iszont érdekes, hogy a ülönböző nemzetek katonai reje eltérő lesz, mindegyik násban lesz erős, illetve yenge, tehát korántsem nindegy, melyiket választod.

A megjelenés lképzelhető, hogy jövő év lejére tolódik.

MACHINES



Az Acclaim idegen, ismeretlen bolygó felszínére helyezi ez év végére megjelenő speciális szimulátorának helyszínét. Ebben a különös világban négy szilikon bázisú létforma vívja harcát a nyersanyagokért és az általuk garantált lehetséges hatalomért. Ez a program azonban mégsem a háborúról szól csupán, illetve nem úgy, ahogy a többi. Itt neked kell beszerezned például az építkezéshez szükséges yersanyagokat is. A utatások és a jlesztések nyomán saknem húszféle rművet és uszonötféle fegyvert észíttethetsz. Az ion gyúk, a vegyi adviselés eszközei s a nukleáris gyverek is negjelennek, lesz itt ninden, amivel az ellenség köreiben előidézhető a káosz...



(Westwood), Kelet-Európában a Quake II (id), Németországban a Jedi Knight: Dark Forces II (Lucasarts) lett.

* November 5-én érkezik a boltokba a Microsoft Combat Flight Simulatora.

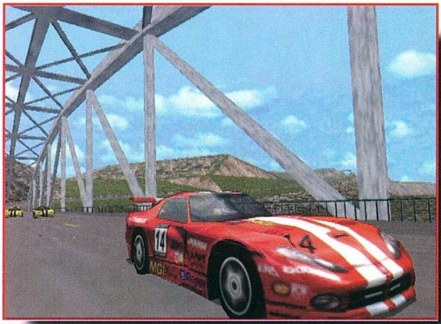
* Az Interactive Magic szeptember végétől online szervert indít, egyelőre az Egyesült Királyságban.

* Végül az Eidos írta alá a szerződést a Paramount Pictures Braveheartjának számítógépes adaptáció jogairól. Skócia sötét korszakának sajátos érája stratégiajáték formájában kerül elénk. Folynak a tárgyalások Mel Gibsonnal is a finomabb részletekről, de az már biztos, hogy a program 3D-s lesz.

* 1999 májusában jelenik meg a Psygnosis Metal Fatigue névre hallgató real-time stratégiája. A programban állítólag különösen intelligens lesz az AI, és tanúi lehetünk egy forradalmi animációs rendszernek is.

* A Psygnosis szintén komoly üzletet bonyolított az ECTS-en, ugyanis megszerezte az Unreal

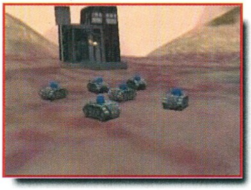
Viper Racing



Hyper realisztikus autóverseny-szimulátort készít a Sierra. A cég határozottan tökéletes modellek alkotására törekedett a program fejlesztése során, különös gondot fordítva az ütközések nyomán előforduló sérülések megjelenítésére. Ez a 3D technológiával immáron lehetséges, csakúgy, mint a különböző időjárási tényezők hatásának megjelenítése. A Sierra ígérete szerint a gép nem fog cheatelni, de az AI szintje mégis elég magas lesz ahhoz, hogy igazi kihívást jelentsen. A kocsidat pedig kedvedre spécizheted, a garázs teljes tárházának felhasználása a kezedbe kerül...

A program heteken belül itt lesz, hiszen megjelenését októberre ígérik.

Wartorn



Úgy tűnik az e havi hírek a háború és a lövöldözés uralmáról szólnak, ez a program is az akciójátékok megszállottainak készül.

A fejlesztők legalább optimisták, hiszen a történet 2999-ben játszódik, amikor a Földön ismét kitör a háború. Az évszázadok óta tartó béke csendjét hirtelen halálsikolyok törik meg, mégpedig mindössze azért, mert az emberek megunták a békés, unalmas

sportokat, valami újat szeretnének, valami veszedelmeset és izgalmasat. Pfff. Hatalmas arénák épülnek a közönség szórakoztatására, és a Public Sports Service 3000. január 1-jén megnyitja a kapukat...
Beköszönt a Káosz évezrede.

A játékban harmincöt nemzet közül választhatsz, el kell döntened, melyikük vezetését vállalod. Minden egyes nép eltérő fegyverarzenállal és speciális képességekkel rendelkezik, tehát nagyon nem lesz mindegy, melyiket választod. Ahogy aratod majd csapatoddal a győzelmeket, úgy erősödsz is, mert hamarosan feltűnnek a szponzorok. Erre szükséged is lesz, hiszen a konkrét csatákon túl a kutatásokkal és a fejlesztésekkel is kell foglalkoznod. A stratégiai részben is számos újdonság vár, itt például lehetőséged lesz arra, hogy alagutat áss, ezzel akár egy hegy gyomrában elrejtve alakulataidat. Már a kezdetektől a pályákon az egész térkép látható lesz, de az ellenfél mozgásaiból Te is csupán annyit látsz, amennyit az egységeid is . Ez szokatlan, hiszen, azt hiszem, mindannyian

megszoktuk már a 'fog of war'-t.

Pozitívum viszont, az ún. formation editor, aminek segítségével egységeidet bármilyen formában elrendezheted. Ezek az alakulatok a terep függvényében persze igyekeznek maximálisan törekedni arra, hogy megőrizzék az általad kijelölt felállást. A játék még eléggé készülőben van, nem akarok feleslegesen ígérgetni, de a 32

multiplayer játékos, fejenként akár ezer egységgel, mindez full 3D környezetben elég jól hangzik, nem?

Az ausztrál Eyst csapatának munkáját az Impact Interactive adja ki, a megjelenés időpontja még bizonytalan.

Lily
lily@freemail.c3.hu

engine felhasználásának jogait, mégpedig egy remek amigás játék, a Hired Guns felújításához.

*** Véget ért az Electronis Arts és a Virgin Interactive tranzakciója. A több mint százmillió dolláros üzlet lebonyolítása után a Westwood Studios lett az EA tizedik stúdiója. Ezzel a csapattal tuti nem jártak rosszul, kérdés, ki hoz ezek után nyereséget a Virgin konyhájára?**

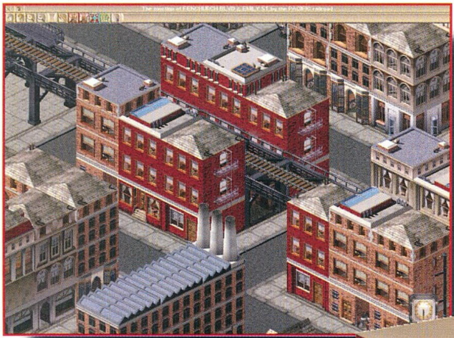
*** A Blue Byte ismét felmutat valamit a 3D-s real-time stratégiák piacán. A Grimh megjelenésének időpontjáról még nincs hír.**

*** Kicsit speciális módon, de mégis körökre osztható lesz a Baldur's Gate. Az eredetileg kizárólag valós idejűre tervezett programban bármikor aktiválható lesz a pillanat állj, és a nyugalmi időszakban is kiadhatod az utasításokat karaktereidnek. Ez persze nem tökéletesen fedi le a körökre osztott játékmenet lényegét, de mégis több a semminél.**

Lily

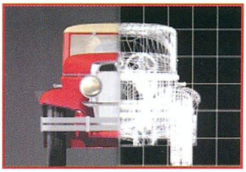
Gangsters

TESTKÖZELBEN A KERESZTAPÁK VILÁGA

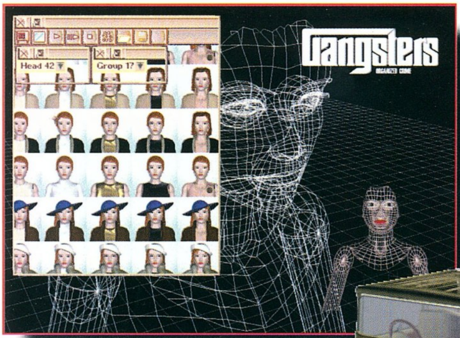


Ha úgy érzed, nem a megfelelő korba születtél, és nem itt lenne a helyed, meglehet, hogy az Eidos fel tud neked kínálni valamit, ahol egy kicsit elfeledkezhetsz e világ gondjairól. A Gangsters ugyanis a húszas évek maffiáinak fénykorát idézi, ahol a bandák, a megvesztegetések, a törvényen kívüli pénzek és az alvilág üzelmei várják a játékosokat, méghozzá egészen különleges formában. Mint a való életben, itt is különös módon, sajátos kettősséggel kell megbirkóznod; segítened kell a rendőrség munkáját, növelni társadalmi népszerűségedet, miközben sötét üzelmeiden szerzett pénzeddel és befolyásoddal lassan megszerezheted a város irányítását...

Mindez körülbelül úgy néz ki, hogy a kezdetekben mindössze egy kis bandát vezetsz. A tagjait magad válogathatod, és szinte családtagként kell szeretned őket, mert ha jól csinálod, hatalmas alvilágbeli birodalmat építhetsz ki, egészen addig, míg kezeid között nem lesz az egész város. Persze ezt a konkurencia nem nézi majd tétlenül, és megpróbálja minden eszközzel megakadályozni fejlődésedet...



1920-ban jársz tehát, Chicago hangulatát idéző városban, a neve legyen, mondjuk, New Temperance, de lehetne bármi. Minden van itt is, ami a bűnözéshez kell: rablás, prostitúció, szerencsejáték, megvesztegetés, kábítószer,... Igen ám, de miközben igyekszel kiépíteni 'családod' hatalmát, ugyanakkor meg kell állnod a helyed a társadalomban is. Méghozzá nem is



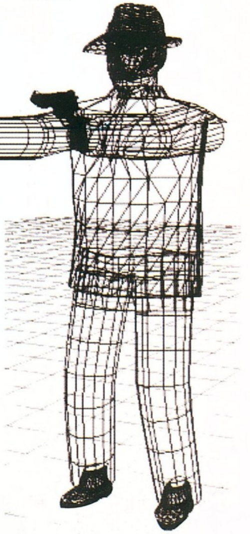
akárhogy. Minél több hatalmi, politikai vagy diplomáciai szempontból igazán értékes helyre helyezed adományaidat, segíted a rendőrséget, és a felszínen mintaszerű életet élsz, annál jobban erősödik családod, birodalmad. Valahol ez a szerepjátszás magas foka.

A Gangsters ezek alapján persze leginkább stratégiai játék. Méghozzá olykor körökre osztott, míg máskor real-time játékmenettel. Erre szükség is van, mert a program hihetetlenül komplex. Minden egyes emberedre figyelned kell, megadva feladataikat és ellenőrizve munkájukat. Ezeken kívül rendszeresen figyelni kell az újságban megjelenő hírekre, és minden apró elhangzó információra is. Külön részt jelent az utcai "élet" irányítása, a város egyes blokkjaiban zajló "üzletek" lebonyolítása. Ehhez először fel kell mérni a terepet, eldönteni a tennivalókat, aztán jöhet a konkrét akció, amibe belefér akár az ellenséges banda egy-egy tagjának elrablása is.

Tehát még a körökre osztott részben kiadhatod a heti utasításokat a banda tagjainak, maga az "üzleti kivitelezés" real-time folyik, napról napra. Miután kiadtad a heti utasításokat, már kezdődnek is a gondokkal teli hétköznapok, amikor az izometrikus térképeken nyomon követheted az eseményeket, közben nekilátsz a komolyabb üzleti ügyeknek.

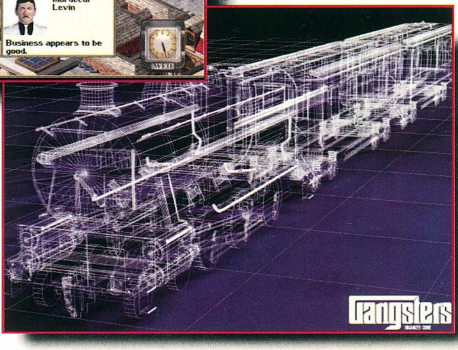
Ha embereid nem győzik a feladatokat, toborozhatsz majd több-kevesebb pénzért profi, jó képességekkel rendelkező gengsztereket, és beolvaszthatod őket is a családodba. Vigyáznod kell az esetleges korrupcióra, és egyébként is folyamatosan oda kell figyelned az általad már meghódított, birtokba vett területekre. Ha kell, vesztegesd meg a hivatalnokokat, az ügyvédeket, akár magát a polgármestert... Ez, kérem, stratégia, méghozzá nem is akármilyen. Tetszik!

A számadatok függvényében mindez összegezve egyébként több mint ezer városblokkot jelent, melyben épületek, boltok, irodák, lakások és egyéb helyiségek bújnak meg. A város populációja pedig ötezer fő, ebből kétezer polgár, kétezer üzlettulajdonos, négyszáz gengszter, kétszázötven rendőr és száz FBI-ügynök. A fennmaradó kétszázötven ember vajon ki lehet???



Mindezt még Interneten is lehet játszani, ahol minden játékos egy-egy bandát irányít, és az aktuális küldetésnek megfelelő célért küzd. Ez lehet például adott hét alatt minél több pénz, vagy x számú blokk megszerzése, de gondolom, olykor gyilkolni is kell...

Lily
lily@freemail.c3.hu



Age of Empires 2

Age of Kings

Nem tudom, Ti hogy vagytok vele, de én valahogy úgy érzem, hogy a real-time stratégiák szinte elárasztják a piacot. Fura, de nem lelkesít, hogy egyik jobb, mint a másik, és nem is értem, miért ezek aratnak ekkora sikert, amikor a körökre osztott játékmenetben van csak lehetőség igazán arra, hogy alaposan átgondolt taktikával, akár minden egyes lépést megfontolva, valós győzelmet arass. Mert ez, szerény véleményem szerint, a valós idejű játékokban szinte lehetetlen. Ha valaki rájön a nyerő fejlesztési stílusra, és ráérez az „ütemre", akkor multiplayer játékokban akár verhetetlen is lehet. Külön problémát okoz általában a gépi intelligencia, aminek elvileg semmi gondot nem jelent, hogy például fürkésszen és támadjon, sőt fejlesszen is egyszerre. Ennek szintje mindig kritikus a játékok megítélésében, mert ha túl gyenge, nincs kihívás, ha pedig kiemelten magas szintű, akkor egy közönséges földi halandónak szinte esélye sincs.

A real-time játékáradat pedig vitathatatlanul érkezik. Az egyetlen logikus magyarázat az lehetne, hogy a rohanó világ vonzza a száguldó stílust , de igazán ezt sem tudom elfogadni, mert a számítógép mellett eltöltött idő mennyiségét ez elvileg nem befolyásolhatja. Talán izgalmasabb így? Meglehet.

Mindezt csak azért írom, mert ha emlékeztek, a tavalyi év egyik legnagyobb szenzációja is egy ilyen program volt. Egészen konkrétan az Ensemble Studios gyönyörű játékára, az Age of Empiresre gondolok. Azt hiszem, nem lesz nehéz felidézni magatokban azt a hangulatot, melyet átéltetek, amikor ősi birodalmak nagy csatáit és hódításait éltétek át újra. Ez a program ezen a téren kétségtelenül páratlan volt. A rajongótábor már a küldetéssorozatok végigjátszása után remegve várta a folytatást. A siker kulcsa részben minden bizonnyal az a Bruce Shelley, aki annak idején a világklasszis Civilization alkotásában is részt vett, és az Age of Empiresben is nagyon eltalált valamit. A második rész már nagyüzemben készül is, és úgy gondoltuk, legalább azt az információt megosztjuk veletek, amit az Age of Kingsről tudni lehet.

Az Age of Empires legnagyobb erőssége véleményem szerint a grafikai megjelenítés volt. Az álomszép program folytatása ezen a téren is tud előrelépni, bár megvallom, fogalmam sincs, hogy a most minimumnak megadott P133-on milyen sebességgel futhat egy ilyen minőségű és kidolgozottságú játék.

A fejlesztőgárda mindenesetre nem változott, pontosabban a sértetlen eredeti mag köré még számos designer és programozó csatlakozott. A stáb közös célja, hogy tovább bővítsék a rajongótábort, például azzal, hogy finomabban differenciálják a civilizációk közti lehetőségeket, bővítik a csatákon belüli opciókat, új győzelmi lehetőségeket visznek a játékrendszerbe és így tovább.

Az AoE megjelenésekor már hallhattál olyan ígéreteket, hogy siker esetén a sorozat a maga sajátos eszközeivel az emberiség egész történelmét feldolgozza. Ez nagy valószínűséggel így is lesz. Az biztos, hogy a második rész megint történelmi szálat követ, átvezetve a játékosokat a sötét középkor, a feudalizmus és a császárság időszakán. A választható civilizációk között szerepelnek a kelták, a szaracénok, a bizánciak, a németek, az angolok, a kínaiak, a japánok, a frankok, a gótok, a mongolok, a perzsák, a törökök és a vikingek is.

Ez a rengeteg nép már a grafikai vonalon is elég tekintélyes munkát igényel, nem is szólva arról, hogy mindegyikük kap egy-egy különleges egységet. Ilyen alakulat például a japán szamuráj, aki hihetetlen gyorsaságával és ügyességével tűnik ki, a török janicsár, aki hangjának kieresztésével is ráijeszt ellenfeleire, a szaracén dervis, mely a nehézpáncélos egységeket is könnyedén lealázza, illetve a németek lovagja, aki a közelharc nagymestere lesz. Azt még nem tudni, hogy a különleges egységek egyedi hangon szólalhatnak-e meg, mert ez a program méretének függvénye lesz. Bárhogy is alakul, valljuk be, olyan egységet még nem láttunk, mely szélsebesen lovagol, nyíllal lő, ha kell, de a közelharcban is mesterszinten forgatja a kardját. Márpedig a szamuráj ilyen lesz!

Maradva még a civilizációk különlegességeinél, érdemes megemlíteni, hogy az AoE 2-ben számos vándornépet is vezethetsz, gondolj csak a keltákra, a vikingekre vagy a mongolokra! E speciális életmód következtében ezek a kultúrák például nem építhetnek csodákat, cserébe viszont képesek kalandozásaik vagy hódításaik során mozgatni városközpontjaikat. Ez hatalmas előny lehet, ha megtanulod majd kihasználni a benne rejlő lehetőségeket. Az ásványi és egyéb nyersanyagok kitermelése életmódjuk miatt esetleg gondot jelenthet, viszont megadatott nekik a fosztogatás képessége, mely megoldást jelenthet ezekre a problémákra. Még szerencse, hogy az elrabolt cucc visszaszerezhető lesz! Akárhogy is nézzük, ez tényleg különleges.

A városok központi épülete tölti be továbbra is a kulcsszerepet a termelésben és a fejlődésben. Ám az építkezések korai szakaszában várható rajtaütések miatt katonai egységeket is képezhetsz majd itt.

Megváltozott a városok lakosságának összetétele is, már nem csak férfiakat látsz majd, a lakosság ötven százalékát a gyengébb nem képviselői teszik ki, ami kihat a morálra is. A központi épület maximálisan ötven fő számára nyújthat szállást, ezért többre lesz szükséged, hogy minden lakosod feje fölé jusson tető.

Emlékeztek még a falvak környékén kószáló oroszlánokra és elefántokra? Velük már nem fogtok találkozni, cserébe viszont kaptok farkasokat, méghozzá sokat. A többnyire éhes állatok leginkább a magányos embereket fenyegetik, akik az állatok reményei szerint könnyű prédává válnak. Kellemetlen. A vadon hívó szavát pedig szükségszerűen meghallják embereid is, hiszen az őz húsa továbbra is az egyik legfinomabb csemege. Az állatok képviselőiként madarak repdesnek a légtérben, a tengerekben pedig pajkos delfinek játszanak majd.

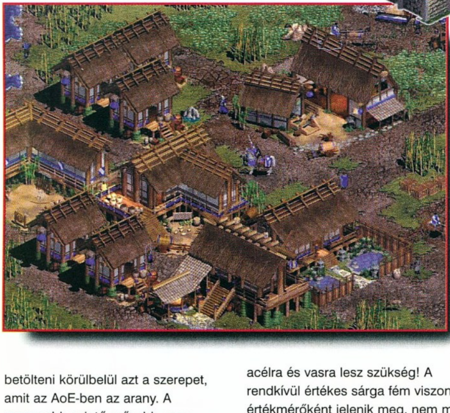
A vadászat terén komoly változást jelent, hogy a programozók munkája nyomán az emberek

intelligensen és kreatívan mozognak majd a még fel nem fedezett terepen is, és nem akadnak el például egy sövénysorban.

A falusiak elsődleges szerepe változatlan, termelnek. Ám ezúttal fejleszthetőek is. Ha kitanulják például a szövés mesterségét, akkor ruhákat készíthetnek. Az elkészített áru aztán a kereskedelem szövevényes útjain át anyagi javakhoz juttathatja fejlődő társadalmadat. Emlékszem, a falusiak tevékenységében az bosszantott a legjobban, hogy nekem kellett a farmok újratelepítésével foglalkoznom. Szerencsére ez sem így lesz, ezzel az Age of Kingsben már nem kell külön szenvedni. Ráadásul ezek a gazdaságok nagyobb területeket is beteríthetnek anélkül, hogy akadályoznák az esetlegesen arra járó katonai egységek haladását.

Ez a kis könnyebbség szükségszerű is, hiszen maga a játék annyival bonyolultabb lesz, hogy nem is lenne időd ezzel foglalkozni. A felhasználható források köre már eleve bővül, mert a fa, az élelem, a kő és az érc beszerzésének gondjait tetézi majd az aktív kereskedelem megjelenése. A portékákat egyébként külön épület tárolja és értékesíti, a falusiak pedig szabad idejükben automatikusan gyártják majd ezeket a termékeket.

Biztos feltűnt, hogy nem aranyat, hanem ércet emlegettem. Nos, ez azért van, mert ez a fém fogja betölteni körülbelül azt a szerepet, amit az AoE-ben az arany. A magasabb szintű erősebb vagy speciális egységek kiképzéséhez acélra és vasra lesz szükség! A rendkívül értékes sárga fém viszont értékmérőként jelenik meg, nem mint kibányászható nyersanyag.Azt hiszem, már ennyi vázlatos újításból is kiderül, mennyivel nehezebb dolga lesz a játékosoknak. Ezért az irányításban legnagyobb segítséget jelentő térkép három különféle módban is mutathatja majd a felszínt (nyersanyagforrások, kereskedelem, csata). A kereskedelmi térkép például megjeleníti a csomópontokat, piacokat és útvonalakat. Ugyanitt jelzést kapsz arról is, ha valami nem stimmel, például adott egység megszakította szokásos tevékenységét. Sőt, a híreink szerint az unatkozó falusiakat is első pillantásra láthatod, ha a megfelelő módba kapcsolsz. Nagy segítség!



Emlékszem még, sokszor problémát jelentett a nyersanyagforrások kiürülése. Talán ezt akarták kiküszöbölni azzal, hogy a lerombolt épületek romjaiból újra felhasználható elemeket is szerezhetsz (az ellenfelekéből is!). Az erdőket pedig ha nem pusztítod ki teljesen, hanem meghagysz néhány fát, akkor hamarosan apró facsemeték jelennek meg, és az idő múlásával ismét lehetőséged lesz kiaknázni a természet kínálta nyersanyagot. Ugyanígy a horgászat terén is érdemes meghagyni a halak egy részét, hogy legyen utánpótlás…

Kezdek belemelegedni a számtalan újítás sorolásába. De komolyan, egyik jobb, mint a másik, nem?! Hol is tartottam… Megvan!

Akik kevésbé heves vérmérsékletűek, és jobban szeretik az inkább a gazdaságra összpontosító hódításokat, azok most választhatják ezt az utat. Jogos, hogy a kőkorszakban ez a terület még nem képviselt jelentős hatalmat, de a középkorra ez bizony valóban megváltozott.

A kereskedelem funkciója egyébként is kettős a játékban. Az első, ha a saját lakosaid körében értékesíted az árut, és ezáltal aranyhoz jutsz. A második pedig a játékosok közti kereskedelem, ami természetesen csak baráti népek között képzelhető

el. Ehhez persze kereskedelmi útvonalak létrehozására lesz szükség.

És itt most álljunk meg, mert szeretnélek figyelmeztetni, hogy nem csak az erdőben kószáló farkasok jelenthetnek veszélyt. Főleg az ilyen útvonalak környékén garázdálkodnak majd azok a törvényen kívüli rablók, akik kifejezetten a karavánok kifosztására specializálják magukat. Ezeket az embereket valószínűleg zsoldosként

Te is felveheted, hogy ellenfeleid kereskedelmi hasznát kicsit csökkentsék. Jól hangzik. A haszonkulcs pedig, úgy tűnik, a veszély függvényében változik, és ez különösen vonatkozik a tengeri kereskedelemre.

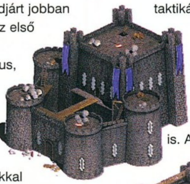
A legtöbben, azt hiszem, maradnak a valós ütközeteknél, és igenis igénylik a hatalmas csatákat. Az egységek rendszerének alapfelépítése változatlan, gyalogság, lovasság, íjászok és ostromfegyverek. Ezeken belül persze számtalan finomságot fogsz találni, többféle kardos, lándzsás alakulatot, lovagokat, paladint és így tovább. Az íjászok és a katapultok terén is lesz bőven választék, no meg idővel megjelennek az ágyúk is. A speciális egységekről pedig már szóltam.

Az ütközetekben tehát az egységek számára biztosan nem lesz panasz. Szerencsére a taktikai rész is kedvező változásokon megy keresztül. Megadhatod például azt a sebzettségi szintet a katonáidnak, aminek elérésekor visszavonulnak, illetve a gyógyítók számára azt, hogy ekkor vessék be a sebeket beforrasztó varázslataikat.

Az alakulatok egyébként is lehetnek majd passzívak, védők vagy agresszívan támadók. A passzív egységek nem támadnak, amíg őket békén hagyják. A védők már lecsapnak az ellenség embereire, és a csata után ismét felveszik pozíciójukat. A dühös, agresszív egységeid viszont addig üldözik majd a gaz ellent, amíg meg nem semmisítik azokat, esetleg ők maguk el nem pusztulnak, vagy szerencsétlenebb esetben el nem veszítik a nyomukat. Mindezek felett lesz felderítésre és őrjáratra is lehetőség. A kémek amellett, hogy felderítik a terepet, alkalomadtán jelentik majd az ellenség mozgását

is. Az őrjáratot kijelölheted a város köré is, vagy kulcsfontosságú helyeken, fel s alá.

Térjek már a lényegre, ami mégiscsak maga a csata, nem igaz?! Az első jelentős kellemes hír, hogy csapataid különféle formációkat vehetnek fel, például haladhatnak ék, sor vagy oszlop formában és így tovább. Ez mindjárt jobban hangzik, mint az első rész finoman szólva is kaotikus, „üsd, vágd, ahol éred" csatái. Azért egyáltalán nem hátrányos az, ha a pajzsokkal felszerelt gyalogsági egységek védelmében az íjászok viszonylagos biztonságban tevékenykednek, gyilkos nyílzáport zúdítva a támadókra. Még jobb, ha a háttérben papok sürgölődnek, hogy segítsenek az esetleges sebesülteknek, majd amikor a roham megtörik, akkor a mindent elsöprő lovasság előtör a zárt vonalak mögül...



Ahogy a történelem és az ember szép lassan haladt előre a maga útján, a városok védelmének kiépítésére már nem volt elég valamilyen összetákolt kerítés, sőt az őrjáratok sem. Bizony hatalmas kőfalak emelkedtek a magasba, és lőrésekkel ellátott tornyok biztosították a védelem teljességét. Ez a programban is így lesz, és már most elég kemény diónak tűnik egy-egy ilyen védelemmel ellátott vár elfoglalása. Megoldás azonban mindig van, csak meg kell keresni. Mit szólnál például egy hátsó ajtóhoz? ;-) Ha mégsem lesz, maradnak a már bevált ostrom taktikák...

A küldetésekkel kapcsolatban még csak annyit, hogy a rengeteg történelmi küldetés mellett marad a már bevált random map generátor is. A hírek szerint a programhoz scenario és campaign editort is mellékelnek majd.

Az Age of Kings tehát Róma bukásától a középkorig vezeti majd a játékosokat, szokás szerint nagy hangsúlyt fektetve a csatákra, a gazdaságra, a kereskedelemre és a diplomáciára. Engem az egészből a paladin izgat legjobban, hiszen ez az amúgy is szimpatikus karakter lesz a legellenállóbb a konvertálással szemben...

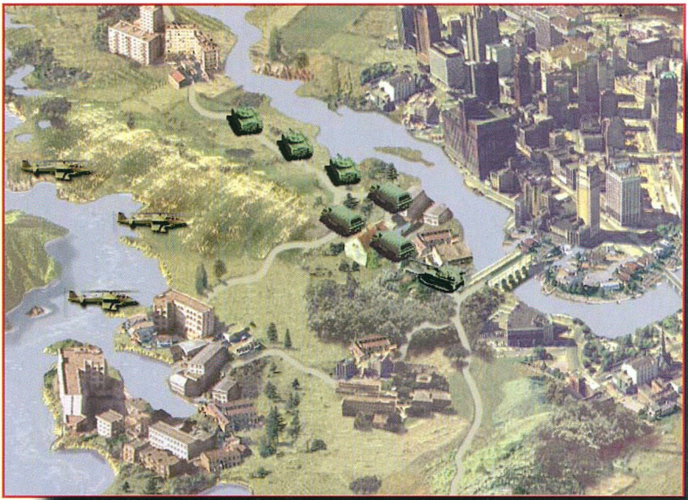
Ne sóhajtozz, mert erre a csodára, sajnos, még több mint egy évet várni kell, hiszen az AoE 2-t csak 1999 telére ígérik. Azért a rajongóknak nem kell most csüggedten lehajtaniuk fejüket, mert a The Rise of Rome kiegészítő szerencsére már idén november elejére várható.

Lily
lily@freemail.c3.hu

People's General

A KÍNAI SÁRKÁNY MEGINDULT...

Az SSI programjai közül nekem mindig is a Panzer sorozat volt a kedvencem. Az első rész nálam benn van minden idők tíz legjobb játéka között. A folytatások értelemszerűen nem tudták megközelíteni a nagy elődöt, de



azért jó néhány hétvégém ráment erre a sorozatra. A PG2 egy új generáció első tagja lett. Érezhető volt a fejlődés, bár sokak szerint az eredeti színvonalát nem sikerült elérnie. Aztán Atlantában megláttam a People's Generalt, és tudtam, hogy ismét elvesztem. Egyszerűen nem tudok ellenállni ezeknek a programoknak. Ahol a veterán egységeket át tudom vinni a következő csatába, az csak jó lehet. A szeptemberi cikkleadás utolsó napján sikerült kapnunk egy játszható verziót a magyarországi forgalmazótól. Sajnos, ez még elég sok hibát tartalmaz, de azért ízelítőt kaptam abból, mi is vár rám októberben. Határozottan tetszett, amit láttam. Az idő rövidsége miatt most inkább egy általános ismertetőt szeretnék adni, a kivesézésre még várni kell, amíg a teljes meg nem érkezik.

Mint tudjuk, a Szovjetunió összeomlásával hatalmi űr keletkezett a Távol-Keleten. Kína már éppen elég erősnek érezte magát ahhoz, hogy ezt a rést betöltse. Megindult tehát a hadosztályaival, hogy visszaszerezze a szerintük ősi kínai földet, vagyis Szibériát. Persze az oroszok sem hülyék, tudták ők is, hogy az ásványkincsek sokkal inkább érdeklik a hódítókat, mint a történelem. Igaz ugyan, hogy technikailag elég elmaradott volt a kínai hadsereg, de ezt bőven kárpótolta a számbeli fölény. A gyors hódítást azonban meghiúsította a NATO-erők beavatkozása. Erre aztán igazán nem számított a kínai hadvezetés. Most már kétfrontos háborút kell vívnia, ha tetszik, ha nem.

Aki játszott már a Panzer sorozattal, az egyből ismerősnek fogja találni a kezelést. Látszik a programon, hogy a készítők igyekeztek kivenni a játékból a nehezebben érthető részeket. A tüzérséget nem kell már teherautóra pakolni, mennek azok szépen maguk is, sőt mozgás után még lőhetnek is. Nem árt odafigyelni rájuk, van olyan ágyú, amely tíz

egység távolságra is képes ellőni. Néhány ilyennel simán ki lehet pucolni egy várost. Sokkal nagyobb szerepet kaptak a légvédelmi ütegek

is. A Panzerban az angliai csata kivételével sohasem használtam ezeket az egységeket, s most bizony elég nagy bajban vagyok, hogyan is vessem be őket. Sajnálatos módon a légierőt is elég erősen

megnyirbálták. Igaz ugyan, hogy használhatunk helikoptereket, de azért azok nem pótolják a JU-87-eseket.

LÉGI TÁMOGATÁS

Azért emelem ki külön ezt a részt, mert ilyen még nem volt a sorozatban. Minden küldetés elején meghatározhatjuk, hogy mekkora legyen a légi fölényünk. Természetesen ez az értékes presztízs pontjainkból lehetséges, tehát nagyon vigyázzunk vele. Nem mindig érdemes presztízst költeni rá, sokkal jobban megéri légvédelmi egységeket venni helyette. Minden körben lehetőségünk van légi csapást mérni az ellenfél kritikus pontjára. Négyféle akciót hajtanak végre a repülők. Kifejezetten a légvédelmi egységek megsemmisítésére találták ki a Wild Weasel vagyis a Vad Menyét akciókat (5 pont). Sok értelmét nemigen láttam, mivel a páncélosaim sokkal jobban el tudták intézni a légvédelmi ütegeket. A légi csapás (Air Strike) egyaránt vonatkozhat a földi célpontokra és az ellenséges helikopterekre (10 pont). Tapasztalatom szerint egyáltalán nem érdemes helikoptereket megtámadni, mivel alig sérülnek. Ellenben a tankok igen sebezhetők a levegőből. Nagyon fontos a megfelelő felderítés. Két pont ellenében megtudhatjuk, milyen egységek igyekeznek minket feltartóztatni a következő városnál (Recon). A 6 pontért légi fedezetet (Defensive Support) kaphatunk. Egyelőre még nem látom át tisztán a hasznosságát, de gyanítom, hogy ez a rész még nincs teljesen kész. Majd a végső verzióban letisztázódik. A légi pontjaink minden körben újratermelődnek, bár nem az összes. Érdemes ezeket felhasználni, mivel addig sem a saját egységeinket használjuk.

SPECIÁLIS KIEGÉSZÍTŐK

Amikor veszünk egy egységet, akkor némi plusz presztízs ráfordítással két darab speciális kiegészítőt is rápakolhatunk. Egy ilyen ketyere ötven pontba kerül, tehát nem árt meggondolnunk, hogy tényleg akarjuk-e. Jó tudni, hogy ezeket később le is szedhetjük róla, s visszakapjuk a pontjainkat.

Rengeteg ilyen kiegészítőt vásárolhatunk. Ezek közé tartoznak a légvédelmi rakéták, melyek a helikopterek elleni túlélési esélyeinket növelik meg. Elláthatjuk az egységeket utász felszereléssel, ekkor már nem lesz gond a folyón való átkelés. Most nincs kedvem felsorolni az összes ilyen szerkezetet, de lehet, hogy a végleges leírásban készítek egy szép nagy táblázatot, melyben mindent bemutatok.

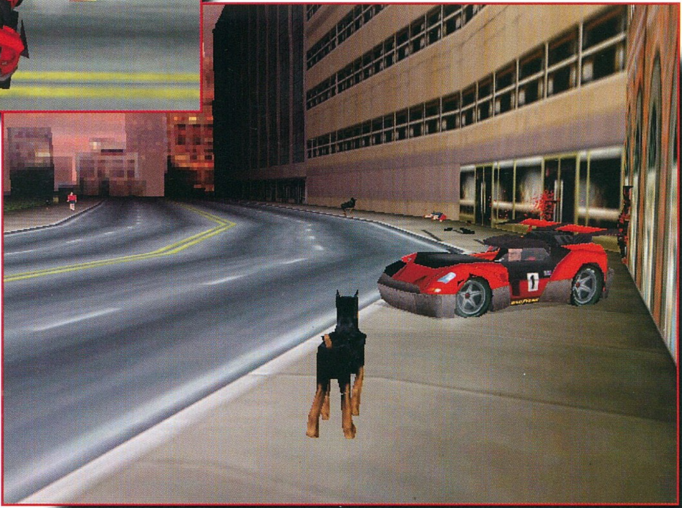
Fontos, hogy a szétoszlatott egységek után megkapjuk az értük járó presztízs pontokat. Mint a Panzer 2-ben, itt is megjelennek a vezetők, s azok speciális képességei. Nagyon vigyázzunk ezekre a csapatokra, mivel pótolhatatlanok. Vigyáznunk kell az utánpótlással is, mivel eléggé megcsapolja a tapasztalati pontokat. Érdemes megjegyezni, hogy az utánpótlás ingyen van, tehát nem fogy a presztízsünk feltöltéskor.

Első ránézésre, azt hiszem, ennyi elég is a programról. Tekintettel arra, hogy csak két napot foglalkoztam ezzel a béta verzióval, nem mennék bele a részletesebb leírásba. Azt majd akkor, ha már meghódítottam a kínaiakkal a világot. Az igazat megvallva, nem éreztem azt a lelkesedést, mint a Panzer 2-nél. Azért egyáltalán nem mindegy, hogy mely időszakban folynak a harcok. Nálam például a II. világháborút nem tudja megverni egyik ilyen modern stratégia sem. Nem igazán ismerősek az egységek, s borzalmasan zavar, hogy nincsenek bombázóim. Az összes régi taktikámat el kell felejtenem. Ennek ellenére, azt hiszem, ez a játék kellő időráfordítás után szórakoztatóvá válik. A kérdés már csak az, hogy ebben a rohanó világban hány embernek lesz kitartása ehhez. Nekem biztosan.

Mocsy

Carmageddon II

A vérfürdő folytatódik

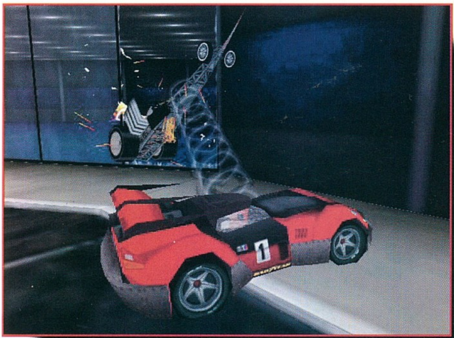


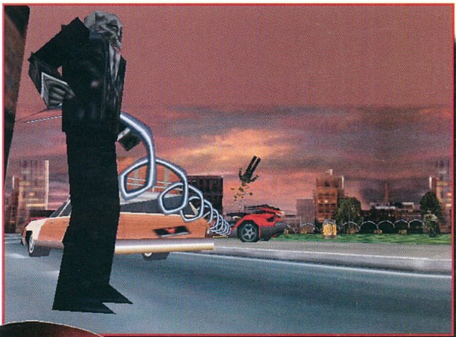
Van egy játék, amely megjelenésével hatalmas visszhangot keltett, és megosztotta a közvéleményt, még a számítógépes játékok rajongótáborát is. Persze más programokkal is szokott így lenni, de a Carmageddon (hiszen róla van szó) esetében ez a vita a szokásosnál jóval nagyobb volt. Odáig fajult a dolog, hogy egyes országokban betiltották, illetve készítőit kötelezték arra, hogy bizonyos dolgokon változtassanak a forgalmazhatóság érdekében. Aki ismeri a játék koncepcióját, az tudja, miről is van szó: a Carmageddon nem csupán egy szimpla „flúgos futam", még kevésbé hagyományos autóverseny, a lényeg az, hogy az utcákon száguldozva minél több embert gázoljunk el, és ellenfeleinket próbáljuk meg lehetőség szerint ripityára törni. Az ellenzők tábora a játék brutalitását bírálta; szerintük az egész csak nyers erőszakra készteti a felhasználókat, és ez különösen rossz hatást gyakorolhat a játékot legtöbbet használó fiatalokra. Ennek elkerülésére Nagy-Britanniában a kifröccsenő vér eredeti színét zöldre kellett változtatni, de Németországban még ennél is szigorúbb módosításokkal kerülhetett boltokba a program. (Érdekes, hogy állítólag rengeteget panaszkodtak a fejlesztőknek a zöld vérű zombik miatt, és sok német rajongó is inkább külföldről szerezte be az eredeti szoftvert.) A másik oldalon, a Carmageddon pártiak viszont azzal érveltek, hogy a programmal játszók legnagyobb része legfeljebb az indulatait vezeti le egy jó kis kiadós tömeges gázolással, s csak azokat sarkallja erőszakra, akiknek egyébként is hajlamuk van rá, de nekik meg úgyis mindegy. Szó ami szó, nehéz igazságot tenni a vitatkozó felek közt; de azt el kell ismerni, hogy mindegyik érvelésben van némi igazság. Az biztos, hogy a negatív reklám is reklám, illetve a kifogásoknak köszönhető publicitás is jócskán megnövelte az érdeklődést a program iránt, így jókora sikert könyvelhetett el magának. Nem meglepetés hát, hogy a sikerszéria folytatódik, hamarosan elkészül a második rész, méghozzá nemcsak PC-re, hanem Macre, N64-re és Playstationre is.

Mi várható az újabb résztől? Rögtön adódik is a válasz: még több vér, még több erőszak. Aki erre számít, az nem is fog csalatkozni, s bár egyelőre csak a demó készült el, azért sejthető, hogy nem csak erre készülhetünk fel a folytatásban.

Mindenesetre a fejlesztők látványos ütközéseket, igazi vérfürdőt ígérnek, röpködő kezeket, lábakat, fejeket (az orvostanhallgatók két anatómia előadás közt tanulmányozhatják az emberi test

felépítését – részenként!). De nem csak a szerencsétlen áldozatok szakadhatnak darabjaikra, hanem szinte minden más is összetörhet: a riválisok, a civilek, és saját magunk autója, az utcai postaládák, a kirakatok, a lámpaoszlopok, a fák. Új effektek is kerülnek a játékba: például hullanak a falevelek, ha nekimegyünk a fának, röpködnek az üvegcserepek, ha átmegyünk a kirakaton. (Kis iróniával megjegyezhetnénk, hogy előbb-utóbb talán olyan élethűek lesznek az új játékprogramok, hogy azt vesszük észre, a vér a ruhánkra fröccsen, vagy a kirakatüveg helyett a monitorunk képernyője zúzódik ízzé-porrá.) Az is megtörténhet, hogy

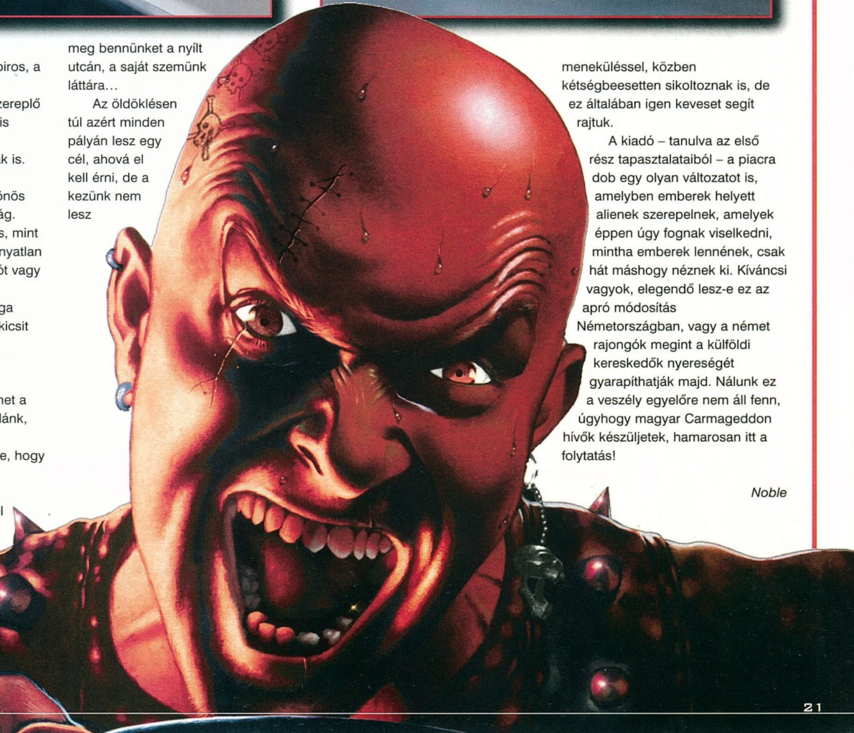




ha egy kék és egy piros autó összeütközik, akkor a kéken piros, a piroson kék festéknyomok maradnak. Az első részben szereplő járművek egy része továbbra is megmarad – igaz, némi módosítással –, de jönnek újak is. Sokkal nagyobb lesz majd a választék a járgányokból, különös hangsúlyt kap az irányíthatóság. Vezethetünk őrült masinákat is, mint például fagylaltos kocsit, szárnyatlan repülőt, hernyótalpas lakóautót vagy kombájnt (amelyik kis véres emberbálákat pottyantgat maga után). Azért ez az utóbbi egy kicsit morbidnak tűnik…

Teljesen darabjaira összetörhetjük kocsinkat: elgurulhatnak kerekeink, leeshet a lökhárítónk és a rendszámtáblánk, még a motor is kirepülhet a karosszériából. Még szerencse, hogy egy ilyen jól sikerült ön-autómegsemmisítés után a feldühödött tömeg nem lincsel meg bennünket a nyílt utcán, a saját szemünk láttára…

Az öldöklésen túl azért minden pályán lesz egy cél, ahová el kell érni, de a kezünk nem lesz különösebben megkötve, elég nagy szabadságot kapnak az amúgy sem túl bonyolult „küldetések" teljesítésében. A szerzők megpróbálták az ámokfutás helyszínéül szolgáló utcai környezetet a normálishoz minél hasonlóbbá formálni. Így például a civil autók megállnak a piros lámpánál a kereszteződésekben (ezáltal felkínálják magukat, hogy roncscsá törhessük őket), de a gyalogosok sem szaladgálnak át előttünk az úton csak úgy körültekintés nélkül hebehurgya módon (legfeljebb ha egy „kollégánk" a járdáról le nem hajtja őket). Egyébként a potenciális áldozatok próbálkoznak a meneküléssel, közben kétségbeesetten sikoltoznak is, de ez általában igen keveset segít rajtuk.



A kiadó – tanulva az első rész tapasztalataiból – a piacra dob egy olyan változatot is, amelyben emberek helyett alienek szerepelnek, amelyek éppen úgy fognak viselkedni, mintha emberek lennének, csak hát máshogy néznek ki. Kíváncsi vagyok, elegendő lesz-e ez az apró módosítás Németországban, vagy a német rajongók megint a külföldi kereskedők nyereségét gyarapíthatják majd. Nálunk ez a veszély egyelőre nem áll fenn, úgyhogy magyar Carmageddon hívők készüljetek, hamarosan itt a folytatás!

Noble

Chessmaster 6000

HA KEMPELEN ÚR EZT LÁTNÁ...

Íme, a Chessmaster sorozat legújabb darabja a Mindscape jóvoltából, melynek press verzióját volt szerencsém górcső alá vetni.

Soha nem gondoltam volna, hogy egy számítógépes program játékot nem lehet érzelmek nélkül megközelíteni, megítélni pedig végképp nem.

Nos, nézzük, mit is nyújt számunkra? A játék két részre osztott: az Opening Book Editorra,

ilyen kellemes emlékeket idézhet fel bennem. A Chessmaster 6000 kapcsán eszembe jutott Karcsi bácsi, aki rendkívüli türelemmel vezetett be a sakk rejtelmeibe, édesapám, aki bokros teendői mellett azért igyekezett időt szakítani néhány játszmára, vagy Szerjósa, akivel a kórházban talpig gipszben vívtuk csatáinkat, annak ellenére, hogy mindig kikaptam tőle. Hogy miért írom le ezeket a kívülállók részére talán érdektelen sorokat? Véleményem szerint a sakk felől közelítve az emberek két nagy csoportba sorolhatók: akik szeretnek sakkozni, s ők bizonyosan tudják a választ, a többiek pedig még a lépéseket sem ismerik. Lehet, hogy nem jó a meglátásom, de úgy veszem észre, az emberek felgyorsult világunkban egyre kevesebbet játszanak közösen táblás játékot, pedig legalább akkora, ha nem nagyobb élvezetet nyújthat, mint egy deathmatch. E kicsit hosszúra nyúlt bevezetővel arra akartam rávilágítani, hogy ezt a ebből rengeteg megnyitást tanulhatunk, s magára a CM 6000-re. Az intró egy egyszerű movie, melyben Josh Waitzkin igyekszik kedvet csinálni a sakkjátékhoz. Nem egy nagy teljesítmény, ezért nem fog plusz pontokat kapni.

Az első dolog, amit az emberfia elvár egy ilyen programtól, az a sebesség. Emlékszem, az amigás BattleChessnél igen hosszú ideig kellett várni, míg a gép megtette lépését, s ez a PC-s verzióban sem változott. Le a kalappal, a CM 6000 pillanatok alatt válaszol a lépésünkre. Még mielőtt belefognánk, számtalan szempont alapján konfigurálhatjuk gépi ellenfelünk erősségét és stílusát, a táblát, a bábuk formáját, színét, választhatunk 2D-s vagy 3D-s megjelenítés, a klasszikus aláfestő zenék között. A program játék közben sem hagy magunkra, a segédeszközök széles tárháza áll a rendelkezésünkre. Különböző ablakok bekapcsolásával láthatjuk az eddig megtett és a lehetséges lépéseket, s ha kell, segít megtenni a következőt is. Az óra persze alapkövetelmény, de -ha jól vettem ki-, statisztikát is kaphatunk a játékban elért pozíciónkról a gondolkodással töltött idő, az ellenőrzött terület stb. alapján. Játékállásunkat bármikor elmenthetjük, akár ki is nyomtathatjuk.

A programmal nemcsak izgalmas partikat játszhatunk, hanem a sakktörténet 300 000 játszmáját is beépítették a készítők, eme gigászi adatbázisból alkalmunk nyílhat tanulásra, elemzésre. Jó látni, hogy sűrűn találkozhatunk magyar nevekkel: pl. Portisch Lajoséval vagy a Polgár lányokéval.

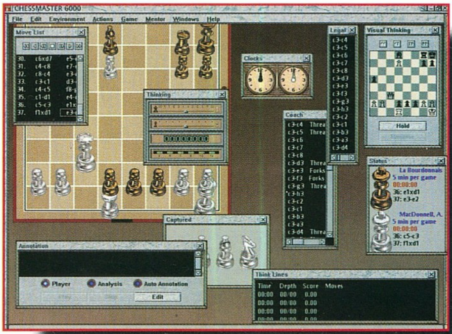
Felvetődhet a kérdés, hogy mi a helyzet akkor, ha valaki nem tud sakkozni? A CM 6000 erre is kínál megoldást: a tutorial (s némi angoltudás) segítségével bárki elsajátíthatja az alapokat.

Ha sakktudományunkat kellő szintre emeltük, akkor akár irány az Internet, ahol megmérkőzhetünk bárkivel, s nem kizárt, hogy a sakk által hamarosan új barátokra lelünk.

Úgy látom, eddig semmi rosszat nem írtam a játékról, s negatívumként tényleg csak két aprócska dolgot említhetek meg. Először is, 3D-ben egy takarásban lévő bábut nem mindig lehet megfogni, többször is kell próbálkozni. Másodszor pedig a súgóval akadt problémám: a program egy más nevű file-t keres. Biztos vagyok benne, hogy a végleges verzióban ezek kijavításra kerülnek.

Nem a CM 6000 hibája, de azért én szívesen látnék benne feladványokat, hiszen ezek megfejtése is kedvenc időtöltéseim közé tartozik, s végre készülhetne olyan program is, amely tartalmazná a sakk különleges változatait, mint például a 10x10-es táblán játszódót vagy a hexasakkot.

Összegezve elmondhatom, hogy nagyon jó véleményem alakult ki a Chessmaser 6000-rel kapcsolatban,



szinte minden elvárásomat teljesítette, s főként a hatalmas adatbázisa miatt bátran ajánlom minden sakkrajongónak. Ugyan nem tartalmaz fergeteges 3D-s animációkat, de itt nem is ez a lényeg. Amit vállal, azt becsülettel teljesíti. Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy mint ajándék is bármely korosztálynak kiváló.

Tony

INFO

- MINDSCAPE
- MINDSCAPE
- SAKK

- 486DX4-100
- 15 MB HD
- 16 MB RAM
- VGA
- 4X CD
- SB COMP.

◆ BATTLECHESS

95%

CD GALAXIS

1114 Budapest, XI. kerület, Vásárhelyi Pál u. 8. Telefon/Fax: 361-4061

Settlers 2 Gold | Need For Speed 2 SE | X-Files (a játék) | Vészhelyzet/Emergency | Might & Magic VI | Rally Bajnokság

Beasts & Bumpkins | Adv. Tactical Fighters | AH-64D Longbow | Blaster! | F1 Racing | X-Wing vs TIE Fighter | Incubation + Hidden Worlds + Wilderness | Deadlock 2

G-Nome | Sensible World Of Soccer | Snoopy | Music Maker 2.0 | Music Studio 3.0 | Music Maker 3.0 | Arcade America | Pizza Tycoon | FX Fighter

3 Mega Games	5 950
(WC 4, Privateer 2, Crusader 2)	
7th Legion	4 950
Abe's Odyssey	4 950
Addiction Pinball	7 950
AH-64D Longbow	2 450
Archimedian Dynasty	3 950
ATF	2 450
Battle Isle 3	4 950
Battlespire	6 950
Beasts & Bumpkins	1 950
Betreyal In Antara*	4 950
Birthright	4 950
Blaster!	1 950
Blood	4 950
Broken Sword	4 950
Broken Sword 2	5 950
Capitalism Plus	3 950
Carmageddon	5 950
Championship Man. 97/98	5 950
ChessMaster 6000*	9 950
Civil War Generals 2	4 950
C&C + Civilization 2	6 950
Colin McRae World Rally*	9 950
Commandos	9 950
Conflict: Freespace	9 950
Dark Colony	2 950
Dark Omen	5 950
Dark Reign*	4 950
Deadlock 2	3 950
Death Rally	4 950
Deathtrap Dungeon	7 950
Die By The Sword	6 950
Dominion Storm	9 950
Duke Nukem 3D	4 950
Duke Nukem: Kill-A-Ton	11 950
Dune 2000*	AKCIÓ

Earth 2140	4 950
Emergency/Vészhelyzet*	4 450
F1 Racing (UbiSoft)	4 950
F15 (Jane's)	5 950
F16 Fighting Falcon	2 950
F22 Air Dominance Fighter	5 950
FA18 Korea	5 950
Fallout	5 950
Fantasy General	2 950
Fighting Force	6 950
Final Fantasy 7	9 950
Flight Unlimited 2	5 950
Flying Corps Gold	5 950
Forsaken	4 950
Gabriel Knight 2	5 950
Gex 2*	9 950
Gold Games 2 (24 játék)	6 950
Heart Of Darkness	9 950
Heroes Of M&M Compend.	11 950
Hexplore	7 950
Imperium Galactica (ang.)	4 950
Incubation Tripla Pack	5 950
International Rally Champ.	4 950
Israeli Air Force (Jane's)*	9 950
Jack Orlando	4 950
Jazz Jack Rabbit 2	5 950
Jedi Knight + Mission*	9 950
Jedi Knight Mission	2 950
Joint Strike Fighter	4 950
Journeyman Project 3	5 950
Klick & Play	6 950
Knights & Merchants*	5 950
(teljesen magyar verzió)	
Little Big Adventure 2*	3 950
Lords Of The Realm 2	4 950
Master Of Orion 2	4 950
MAX 2	9 950

MechCommander	10 950
MechWarrior 2: Mercen.	2 950
MegaPak 9 (8 játék)	7 950
Megarace 2	3 950
Might & Magic VI*	7 950
Mortal Kombat 4*	11 950
Myth: Fallen Lords	5 950
Need For Speed 2 SE	3 450
Need For Speed 3*	9 950
NHL Hockey 99*	9 950
Panzer Commander	9 950
People's General*	9 950
Phantasmagoria	5 950
Phantasmagoria 2	5 950
Plane Crazy	5 950
Police Quest SWAT 2	10 950
Premier Manager 98	7 950
Privateer 2: Darkening	2 950
Quake	3 950
Quake 2	5 950
Quake 2 M.: Reckoning	7 950
Quake 2 M.: Ground Zero*	7 950
Rally Bajnokság	2 950
Rally Champ. X-Miles	4 950
Rebel Assault 1+2	5 950
Rebellion	9 950
Red Alert Mega Box	JÖN
Redline Racer	5 950
Redneck Rampage 2	7 950
Rise & Rule Of Ancient Emp.	4 950
Road Rash	3 950
Sampras Tennis	4 950
Settlers 2 Gold	5 950
Settlers 3*	9 950
Shadow Warrior	4 950
Shivers 2*	4 950
Silver Games 1 (10 játék)*	4 950

Soldiers At War	9 950
Spec Ops*	9 950
Star Trek: Generations	4 950
Steel Panthers	2 950
Team Apache	9 950
Team F1	3 950
Tex Murphy: Overseer	5 950
Theme Hospital*	3 950
Theme Park	3 950
Time Commando	3 950
Tomb Raider 1 Gold	5 950
Tomb Raider 2	6 950
Tonka	7 950
Total Animals (3 játék)	9 950
Total Heaven (3 játék)	9 950
Total Racing (3 játék)	9 950
Turok	5 950
Ultimate RPG Archives	7 950
Under A Killing Moon	4 950
Unreal*	6 950
Urban Runner	4 950
Wargames*	9 950
Warhammer	2 950
Wing Com. 4 + Privateer 2	5 950
Wing Commander 5	4 950
World Cup 98*	6 950
X-Com Interceptor	9 950
X-Files The Game	7 950
X-Wing vs TIE Fighter	5 950
X-Wing vs TIE Fighter Miss.	2 950
Xenocracy	7 950
Zork Legacy Collection	5 950
Top Drive kormány+pedál	15 950
+ ajándék Rally Bajnokság	

* Hamarosan megérkezik

Áraink az áfát és a törzsvásárlói kedvezményeket már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát - indokolt esetben - fenntartjuk.

COMPFAIR 98

Keresd fel standunkat az őszi számítástechnikai kiállításon, hogy részt vehessél szuper <u>meglepetés akcióinkban</u>, és a csak a kiállítás idejére szóló, <u>további árkedvezményeinkben</u>.

Időpont:
Október 13-17

Helyszín:
BNV területén
"A" pavilon 101
(az áruházzal szemben)

INGYENES TÖRZSVÁSÁRLÓI KÁRTYA
minden kedves kiállítási vásárlónknak!

Boltunkban kapható valamennyi program eredeti, legális, nem használt, originál példány.

POSTAI CSOMAGKÜLDÉS!
Rendeld meg telefonon, hogy másnap már játszhass vele!

Legfrissebb, teljes árlistánkat 0-24h lehívhatod a
FaxBank-ból: 2-333-666/2345#

Israeli Air Power

IAF

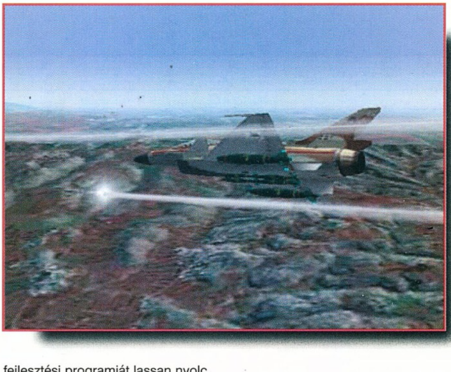
Igaz, hogy csak alig egy pár hónapja jelentette meg a Jane's Combat Simulations legújabb fejlesztését, a szinte tökéletesnek mondható F-15-öt, már készül, sőt lassan a fejlesztés utolsó fázisába lép új üdvöskéjük: a World Air Power: IAF, ami az első része lesz egy most induló sorozatnak, mely a világ légierőit szándékozik bemutatni.

A program az F-15-el ellentétben a néhány éve kiadott Advanced Tactical Fighters (ATF) által képviselt nem is arcade, nem is teljesen szimulátor vonalat igyekszik továbbvinni, s ehhez hasonlóan nem egy kiemelt típusra koncentrál, hanem igyekszik az izraeli légierő által alkalmazott, ezredfordulón túl is hadrendben állókat bemutatni – ám mivel ez nincs is olyan messze, ezért igen sok ismerős típussal illetve ezeknek kissé átépített, életkorukat meghosszabbító változatával lehet találkozni. A programban egészen pontosan hat típust repülhetünk, melyek mindegyike harci gép, tehát az ATF-el ellentétben senki ne számítson teherszállítókra vagy bombázókra.

Első lenne a sorban a légierő gerincét képző kétüléses F-16D változat. (Általában az Izraelben szolgáló típusok mindegyikére igaz, hogy főleg saját fejlesztésű elektronikát használnak bennük, aminek két nagy előnye van a maguk szempontjából. Egyik, hogy olcsóbban jutnak hozzá a többségében Amerikából származó gépekhez, míg a másik, hogy saját fejlesztéseiket jól tudják más típusoknál is használni, így azok korszerűsítési költségei jelentősen lecsökkennek. Ennek megfelelően a programban szereplő összes gép képes nem csak az amerikai, de az Izrael által fejlesztett fegyvereket is alkalmazni.)

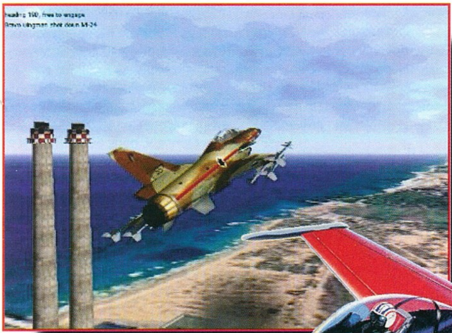
Másodiknak talán a jó öreg F-4E Phantom II-t említeném, mely főleg a 70-es-80-as években töltött be fontos szerepet az ország védelmezésében. A lassan már negyvenes éveiben járó típus az állandó fejlesztéseknek köszönhetően a jövő évezredben is szolgálatban fog még állni mint vadászbombázó. Ennek a típusnak szerepel az utóda is a programban, mely a Phantom 2000 névre hallgat, és az előbbinél is sokkal fejlettebb rendszerekkel rendelkezik, így képes a legkorszerűbb fegyverrendszerek – mint például tv irányítású bombák – célba juttatására. Következő a sorban az F-4-nél halálosabb F-15 2000, vagy más nevén Thunder, mely az amerikai légierő által használt F-15E Strike Eagle izraeli megfelelője, ám rendszerei az „E"-nél modernebbek, hiszen azok fejlesztési programját lassan nyolc éve kezdték el, ami rohamosan fejlődő, egyre miniatürizálódó világunkban igencsak sok időnek számít. Itt kell megjegyeznem, hogy ennek a típusnak a szerepeltetését eredetileg nem is tervezték, mivel az E3-on még határozottan állították a fejlesztők, hogy vagy az A vagy a C változat fog a végleges programba bekerülni.

Hazai fejlesztésnek számít a Kfir, mely egy deltaszárnyas vadászgép, kísérteties hasonlóságokkal a francia Mirage III családra. Szintén hazai fejlesztésnek számít az előbbihez hasonlóan furcsa nevű Lavi, mely szintén egy deltaszárnyas, ám kacsa elrendezésű vadászgép. Ennek legnagyobb erénye, hogy akárcsak a Eurofighter, ez a gép is főleg kompozit anyagok felhasználásával készült, így valamennyire az ATF családhoz tartozik, s ilyen módon „lopakodó" képességekkel rendelkezik. Nem maradt más hátra, mint a Mirage, mellyel eddig nem nagyon találkozhattunk még szimulátorokban.



De térjünk rá magára a programra. Mint már említettem, az IAF az ATF-es vonalat próbálja továbbvinni, ez szinte mindenhol meglátszik a programban.

Legfeltűnőbb ezen a téren talán a kezelőfelület, hiszen az összes kapcsoló, kijelző ugyanolyan designnal, ám az IAF színvilágához igazodóan készült. Szerencsére a programozók tanultak a múlt hibáiból, így a szimulátor rész



tartalmaz végre teljes nagyságú műszerfalat, amit én személy szerint nagyon hiányoltam a Jane's korábbi programjairól. Mivel az IAF nem annyira a „hard core" irányzatot képviseli, ezért a gépek összes rendszere megfelelően le van egyszerűsítve, tehát nem kell félni egy F-15-ben található radar, vagy bombavetési szimulációtól, bár a kiemelkedő ötletek, melyek ott megjelentek, ide is átkerültek - így radarunk nem csak egy „módban" kutathatja az ellent, illetve bombavetéskor mennyiséget és robbanási magasságot is be tudunk állítani.

Másik nagy változás, amin a program átment, a grafika. Az F-15-ben és a Longbow 2-ben már

találkozhattunk 3D-s gyorsítókártya kezelésével, mely akkor még csak a Glide-ot, vagyis a Voodoo chipsetes kártyákat támogatta. Ennek tükrében az IAF is fog 3D-t támogatni, jelenleg még csak Direct3D-ről tudok ugyan, de szinte biztos, hogy lesz direktbe Glide-os része is, hiszen ez alatt a Voodoo sokkal szebb képet ad, s emellett még gyorsabb is! Nos, a D3D mellett még kiemelten fogja támogatni az AGP-s videokártyákat – gondolom, erre a lépésre a programmal nagyjából azonos időben megjelenő Riva TNT miatt volt leginkább szükség. A program jelen fázisában repülés közben néha tíz másodpercnél is többet töltöget, amit nem lehet kimondottan swappelésnek nevezni, hiszen akkor maga a program belassul, de folyamatosan nyomja ki az újabb képeket, ám itt a program ezeket a másodperceket nemes egyszerűséggel kihagyja, még akadozásra sem hajlandó! A táj csodálatosan néz ki, olyan hat-hét ezer láb magasan már tényleg lenyűgöző, bár még mindig nem egy Flight Unlimited II, de a színei rendben vannak. Ehhez társul az is, hogy minden kiemelkedés, domborzati elem a megfelelő helyen van, és az életbeli megfelelőjével azonosan néz is ki. (Nagyon nagy poén kanyonokban repkedni egy F-16-ossal!) Szerencsére a tereptárgyak kinézetén is fejlesztettek, és végre elérték, hogy méretarányosak legyenek. Ez volt a másik zavaró tényező számomra az ATF-ben, hogy le kellett szállnom egy körülbelül három darab „7-es busznyi" hosszú kifutópályára, ami nem is volt nehéz, hiszen egyszerűen le lehetett tenni a gépet, csak nagyon nagy volt az illúzióromboló ereje. Másik, ami tetszik, hogy végre van több utánégető fokozat is a gépekben, egészen pontosan kettő, ám sajnos ez mindegyik típusnál jelen van, még ott is, ahol többnek kellene lenni.

A program lelkét a hat küldetéssorozatban fellelhető 42 küldetés képzi. Ezek mindegyike előre megírt küldetés, még jó is, hiszen közülük három sorozatban történelmi csatákat dolgoz fel a program. Ennek értelmében mindennek ugyanúgy kell történnie, mint akkoriban, és a saját magunk által készített küldetésekkel és a Scramble-el – instant action - ellentétben itt nem választhatjuk ki, hogy melyik géppel szeretnénk repülni. Sajnos, ez a jövőben játszódóaknál is így van – hogy ez változik-e a végleges program megjelenéséig, ki tudja.

Nagyon jó dolog a programban a Multiplayer lehetőség, ám az átlagtól eltérően hiányzik belőle a soros illetve a modemen való összekapcsolódás lehetősége. Evvel ellentétben viszont a két választható lehetőség összes erényét kihasználhatjuk, így az IPX/SPX-et helyi hálózati játékra, a TCP/IP-t interneten történő játékra ajánlják. A programmal fel

tudunk lépni, feltéve, ha van egy internet hozzáférésünk a Jane's-ék szerverére, és itt tudunk egymás ellen cooperatívan, vagy csapatokra bontva játszani. Ehhez tartozó érdekesség, hogy itt jelenik meg két új választható gép: a Mig-29 és a Mig-23-as, melyeket csak ebben az esetben kaphatunk kezeink közé.

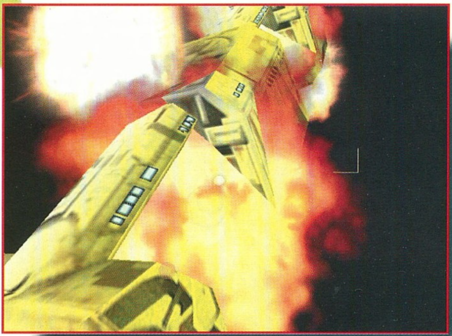
Tatcom

ECTS' 98

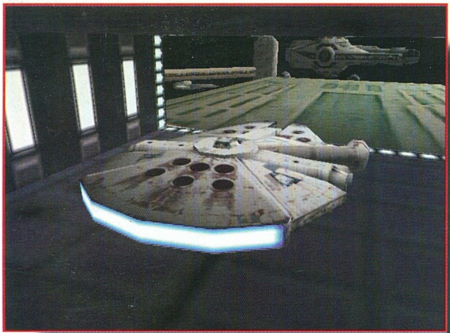
ATLANTA PEPITÁBAN

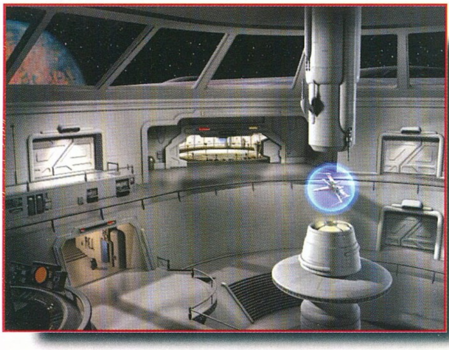
Az őszi ECTS régebben elég rangos eseménynek számított. Ez nem is csoda, hiszen a szeptemberi kiállítás remek alkalmat nyújtott arra, hogy a karácsonykor megjelenő játékokat a cégek bemutathassák az újságíróknak és a nagyközönségnek. Aztán a jenkik megirigyelték az európai kiállítást, s tavasszal megrendezték a maguk kiállítását Atlantában, illetve Los Angeles-ben. Ez aztán betett az ECTS-nek. A tavaszi show teljesen megszűnt, de még az őszi is eléggé veszített jelentőségéből. Ez igencsak látszott az idei év kiállításán.

Tévedés ne essék, remek volt a hangulat. Egyetlen egy gond volt csupán, a bemutatott játékok 90 százalékát már láttam Amerikában. Persze volt néhány igencsak nagy meglepetés, ami láttán alaposan felszökött az adrenalin szintem. Természetesen most a LucasArts legújabb Star Wars szimulátorára gondolok, az **X-Wing: Alliance**-ra.



Azt azért nem árt tudni, hogy a LucasArts standjára bizony nem könnyű bejutni. Igencsak vastag bőrt kell növesztenie az embernek az arcára, ha azt akarja, hogy foglalkozzanak vele néhány percet. Engem például háromszor is kirúgtak elég határozottan az ott lévők, de negyedszer sikerrel jártam. A PR-os megúnhatta a zaklatásnak is beillő érdeklődésemet, s rám áldozott tíz percet idejéből. Udvariasan végighallgattam az újságíróknak járó egyen szöveget, de eközben végig az X-Wing: Alliance-t bámultam.





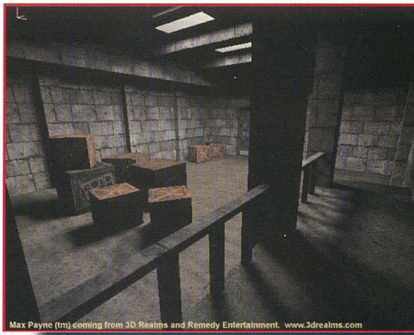
Hamarosan megúnhatták az érdeklődés hiányát, s inkább a gép közelébe engedtek. Már az első pillanatban feltűnt a grafikai kidolgozottság. Az eligazításon feltűnt a különbség az X-Wing vs. TIE Fighter-hez képest. Az eligazításon Achbar admirális magyarázza el a teendőnket. Ezután a küldetés legfontosabb célpontjait mutatja be először dróthálós formában, majd szépen felfillezve. Aztán szépen kikerülünk a hangárba, s onnan indulunk a küldetés teljesítésére. Persze ennyi nem lenne elég egy új játékhoz, kell valami egzotikus, valami amitől megvadulnak a Star Wars rajongók. A Millenium Falcon, vagyis Han Solo legendás hajója.

Igen, nem csalás és nem ámítás, vezethetjük ezt a méreteihez képest szokatlanul fürge koréliai teherhajót. A filmben a pilótafülkéből nem irányíthatjuk a quadlézereket, ezért nézőpontot kell váltanunk. Két ilyen üteg is található a hajón (ugye még mindenki emlékszik rájuk az első részből).

Sajnos sokkal több infót nem sikerült kipréselnem a LucasArts-os hölgyből, még annyit sem tudott megmondani, hogy berepülhetünk-e a második Halálcsillag belsejébe. Ígéretet kaptam viszont arra, hogy hamarosan újabb információkat kapunk erről a fenomenális játékról.

Sajnos rossz hírt kell közölnöm a **Force Commander** szerelmeseivel. Marketing szempontból elhalasztották a játék megjelenését. A cég egy időben szeretné piacra dobni az új filmet és a játékot.

A Take 2 standján találkoztam a **Max Payne** egy játszható verziójával. Nos, csak annyit mondok, hogy a Tomb Raider klónok futhatnak a pénzük után a Max Payne mellett. Igaz, hogy csak jövőre fog megjelenni, de már most olyan állapotban van, hogy üt mindent a piacon. Tudom, hogy szentségtörés, de nekem sokkal jobban tetszett, mint a Tomb Raider harmadik része. A részletességről elég csak annyit mondanom, hogy a kilőtt puskagolyón látszanak a barázdák. Használhatunk sörétes puskát is, ilyenkor az apró sörétszemek szétszóródnak a levegőben, de a barázdák jól látszanak ekkor is. Megkérdeztem, milyen lesz a legpusztítóbb fegyver, de a legnagyobb meglepetésemre nem a gránátvető volt a válasz, hanem egy sorozatlövő shotgun. A program fejlesztőiről illik annyit tudni, hogy ők készítették annak idején a Duke Nukem 3D-t, tehát van tapasztalatuk ebben a műfajban.



Max Payne (tm) coming from 3D Realms and Remedy Entertainment. www.3drealms.com

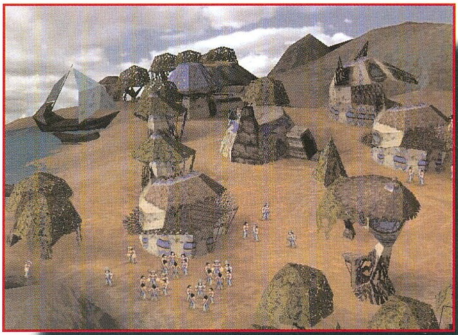
A kiállításon talán a Sierra standján volt a legnagyobb tömeg. Rengeteg játékot kiállítottak, de mégis a legnagyobb érdeklődés a **Diablo** második részét kísérte. A kiállítás második napján jelentették

be a 3Dfx támogatást, ami mindenkit meglepett. Oda is furakodtam az egyik fejlesztőhöz, hogy megtudjam, mit is ért pontosan ez alatt. Kiderült, hogy csak a fényeffektekben, illetve a frame rate-ben fog segíteni a 3Dfx. Amúgy szédületesen néz ki a program, csak az a baj, hogy jelen pillanatban nem terveznek demo verziót belőle. Az már biztos, hogy négy CD-n fog megjelenni a program. Az első rész a Diablo 1 helyszínén, vagyis a monostor környékén fog játszódni. A második fejezetben egy sivatagi kereskedő városban kell tevékenykednünk. Újdonságként bevezették a szintlépéskor a skill pontok szétosztását. Ez azt jelenti, hogy

lehetőségünk lesz szétosztani a kapott pontokat a képességeink között. Minél pusztítóbb a skill, annál több pont kell hozzá. Külön ki kell emelnem a paladin karaktert, aki különböző aurákat képes maga köré vonni. Az egyik védelmet biztosít, a másik nagyobb sebzést biztosít, a harmadik meg a tűz ellen véd meg. Csak rajtunk múlik melyik skill-t fejlesztjük ki.

Szintén a Sierra standon mutatták be a **Return to Krondor**-t. A kiállítás második napján sikerült bejutnom még a nagyközönség beáramlása előtt. Kihasználtam a lehetőséget, s elkezdtem játszani a játékkal. Annyira belemelegedtem az egyik csatába, hogy nem vettem észre, hogy megérkezett az az ember, aki a programot volt hivatott bemutatni a látogatóknak. Hamarosan beszédbe elegyedtünk, s kiderült, hogy ő nem más, mint a fejlesztőcsapat igazgatója. Bemutatta a karaktereket, s mesélt néhány izgalmas részletet a játékról. 11 fejezet lesz a Return to Krondorban és 5 játszható karakter. A szereplők között lesz egy alkimista is, aki az összegyűjtött anyagokból remek varázsitalokat tud készíteni. Persze nem veszélytelen ez a mutatvány, gyakran elő fog fordulni, hogy az arcába robban a kotyvalék.

A kiállítás középpontjában az EIDOS standja állt. A pletykák szerint közel fél millió fontba, vagyis majdnem 200 millió forintba. Ehhez képest viszont egyáltalán nem volt egy nagy szám a stand. Pedig most az EIDOS volt az egyik legnagyobb kiállító. Köztudott, hogy a nagy cégek szinte kivétel nélkül távolmaradtak. Nem állított ki az



Electronic Arts. Ennek az volt az oka, hogy Atlantában ellőtték az összes puskaporukat, s most már csak ismételni tudták volna önmagukat. Szerintem az is közrejátszott, hogy anyagilag alaposan megviselte a céget, a 122 millió dolláros Westwood beruházás. A kiállítás előtt egy nappal ugyan volt egy sajtótájékoztató London belvárosában, de az ott bemutatott játékok közül csak kettő ragadta meg igazán a figyelmemet. A **Populous 3** igencsak közel áll a befejezéshez. A program fenomenális lesz, igazi csemege fanatikus stratégáknak. Láttam néhány pályát belőle, érdemes lesz kipróbálni. Különösen az egyik varázslat fogott meg. A törzs sámánja egy szárnyas démont idézet meg, ami az ellenséges falu fölé repülve terrorizálta a lakosságot. A faluban mindenki pánikszerűen menekült, bár néhány bátor önjelölt hős a fejébe vette, hogy megküzd a bestiával. Ezeket a démon megragadta, felvitte néhány száz méterre, majd leejtette. Láttam egy szép vulkánkitörést is, mely

valósággal felrobbantotta az útjába kerülő épületeket. A program nagy valószínűséggel kész lesz még az ősszel.

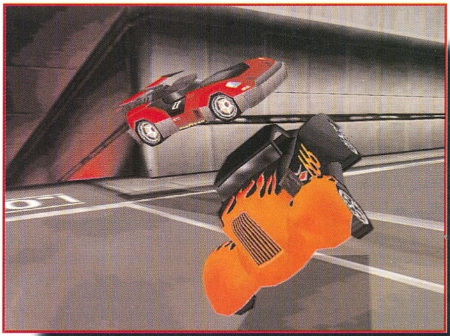
A másik említésre érdemes program a **WW II: Fighters** volt. Ez a második világháborús szimulátor igen komoly versengésre számíthat, hiszen legalább tíz hasonló színvonalú játékot lehetett látni a shown. Hirtelenjében nem is tudom eldönteni melyik grafikája tetszett legjobban. Természetesen rákérdeztem a Bullfrog üdvöskéjére, a **Dungeon Keeper 2**-re is. Sajnos azt az információt kaptam, hogy a játék csak jövőre fog megjelenni. Csak az intróját láttam, ami viszont egészen mókásra sikeredett. Meglepetésemre egyetlen Westwood játékot sem állítottak ki, pedig még az idén meg fog jelenni a Tiberian Sun és a Lands of Lore 3 is. A Westwood tarsolyában lesz még egy biliárd is, de azt hiszem az nem fog túl nagy port felverni.

AZ EIDOS háza táján bizony még mindig Lara kisasszony a legnépszerűbb. Atlantához képest azonban változott a modell személye, sokak szerint az új kislány bizony sokkal szebb. Volt szerencsém a kamera elé állni vele, tényleg gyönyörű szeme van. Persze az EIDOS-nál nem hiányozhattak a rövid shortba és haskilógató pólóba öltözött hostess lányok sem. A játékok terén sincs semmi szégyenkeznivalója a cégnek. Külön szeretném felhívni a figyelmet a **Saboteur**-ra, melyben a ninja hős segítőtársat is kapott, egy hatalmas farkaskutya képében. Több ellenfél esetén a kutya lefogja az egyik ellenfelet, a ninja addig el tudja intézni a többieket. Persze ez még igencsak kezdeti állapotban van, de azt már lehet tudni, hogy csak 3Dfx-en fog menni. Ha már a gépigénynél tartunk akkor nem árt beszélni a megjelenő játékok gépigényéről. Szerencsére a karácsonyi dömping résztvevői még megelégednek a mostani középkategóriás gépekkel, vagyis elegendő lesz egy P166-os egy 3Dfx-el. Persze más lesz a helyzet a jövőre megjelenő programoknál. Ott bizony szinte már kötelező lesz a Pentium II-400 és a Voodoo 2 kombináció. Ez azonban még legalább fél év, addig elég jelentős áresésre számíthatunk.

A nagyok távolmaradásával a kicsik is kaptak egy esélyt. Néhány évvel ezelőtt egy Gremlin cég még csak egy igen kicsi standdal képviseltette magát, most viszont övék volt az egyik legnagyobb. Remek játékokat mutattak be, azonban van velük egy aprócska probléma, mindegyik csak jövőre fog megjelenni.

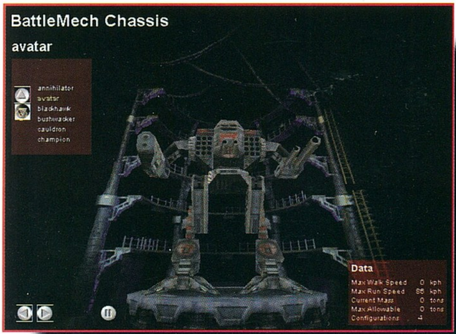
Lara mellett igazi sikerfigurának számított a **Carmageddon 2** félelmetes figurája. A valóságban azonban teljesen normális a pasas, s szívesen állt a kameráink elé. Magyar ismerőseink még a metrón is összefutottak vele, ahol régi ismerősként üdvözölte őket.

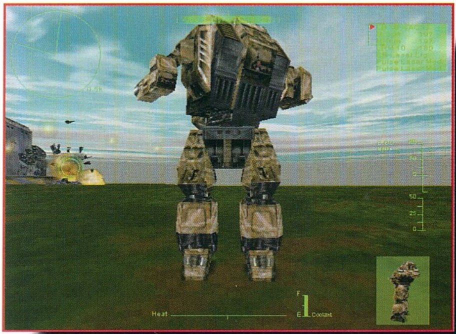
A Microsoft cég igencsak kitett magáért. Az ECTS-en azonban kizárólag olyan játékokat mutattak be, melyek DirectX támogatása biztosított. Ezért sajnos nem volt kiállítva az Ages of Empire 2, pedig sokan kíváncsiak lettek volna, milyen stádiumban van ez a remek játék. Az egyébként tisztán látszott, hogy a Microsoft igencsak komolyan veszi a játékpiacot, rengeteg pénz ölnek bele ebbe a szegmensbe. A befektetett tőke azonban úgy látszik kezd megtérülni, hiszen olyan játékok jelennek meg a Microsoft védőszárnyai alatt, mint a **Motocross Madness** vagy a **Combat Flight Simulator**. A cég



nemcsak szoftverekben, hanem a játékokhoz kapcsolódó kiegészítők területén egyeduralomra törekszik. Bemutatták a legújabb, force feedback technológián alapuló kormányt is. Természetesen rögtön leteszteltük, s bátran mondhatom nem csalódtunk benne.

A Microprose hosszú hallgatás után úgy látszik ismét beindul. A standjukon szinte csak minőségi programokat láttunk. Ott van mindjárt a **Mechwarrior harmadik** része. Valami észbontóan jól néz ki. A robotok szerintem már részletesebbek, mint amilyennek az kitalálójuk kigondolta őket. Ha lelőjük az egyik lábukat, akkor a másikon





ugrálva haladnak tovább. Mindkét láb elvesztése esetén használhatjuk még a jetpack-et is, mely segítségével eljuthatunk a javítóbázisunkra. Itt ügyes szerelők a gondjaikba veszik a sérült mech-et, s néhány perc múlva máris folytathatjuk a csatát. Az Unreal engine-ére épül a **Klingon Honour Guard**, mely igazi Quake killernek készül. Grafikailag lenyűgöző, bár mire megjelenik komoly vetélytársakkal kell szembenéznie. Lassan, de biztosan készül a **Falcon 4** is, de még mindig nincs semmiféle információnk arra vonatkozólag, mikor is lesz kész ez a szimulátor.

Az érdeklődők az Activision-t is hiába keresték a standok között. Ennek ellenére azonban mindenki róluk beszélt. Ez nem is csoda, hiszen azon a héten jelentették be, hogy a cég két évre megvásárolta a LucasArts játékok megjelentetésének a jogait 45 országban. Ezzel az Activision igencsak megerősítette a pozícióit, s a LucasArts-nak sem kell azon gondolkoznia, hogyan építsen ki terjesztési hálózatot a nagyvilágban.

AZ Interplay standján is vártak ránk érdekes meglepetések. Jómagam ugyan inkább a **Baldur's Gate** karaktergenerálásával voltam elfoglalva, de Sakman és Chris felfedezték a **Descent 3**-at. Szerintük

a játék kenterbe veri az összes hasonló kategóriájú játékot. Ehhez én nem nagyon értek, hiszen ez nem igazán az én műfajom, de megbízok az ő szakértelmükben. Szerintük üti a Forsaken-t, s ebben igazuk is lehet. A játék egyik legnagyobb újítása a külső területek bevonása a játékba. Itt simán repkedhetünk a belső, illetve külső terek között, s még egy pillanatra se áll le a program töltögetni. Az egyik tesztelő megmutogatta a játékot, s kipróbáltatott velem egy egészen új fegyvert. Egy rakétáról volt szó, mely aktiválás esetén egy fekete lyukat hoz létre maga körül, ami mindent beszippant a környezetéből.

Persze ez a rövid kis beszámoló csak ízelítő volt az ECTS nyüzsgő forgatagából. Igazából feleslegesnek tartottuk újra végigvenni az összes játékot, hiszen azt egyszer már megtettük a nyáron az E3-mal kapcsolatban. A következő számban szeretnénk egy kicsit formabontó módon beszámolni az ECTS-ről. A megszokott apró hírek helyett inkább interjúkat szeretnénk leközölni a legjobban várt játékok készítőivel. A reményeink szerint olyan nagy nevek kerülnek a nagyító alá, mint a Soulbringer, a Mechwarrior 3, a Return to Krondor, az X-Wing: Alliance...

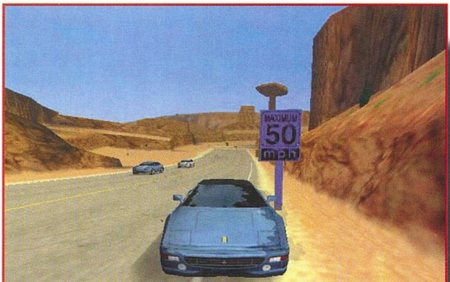
Mocsy

Need for Speed 3

MI JÖHET MÉG EZUTÁN?

Nem tudom, van-e a számítástechnikánál gyorsabban fejlődő ágazat a világon. Emlékszem, hogy tíz-egynéhány évvel ezelőtt még mennyire irigyeltük azt az osztálytársunkat, akinek a szülei a Gorenje hűtő, a videó és az olcsó kávé mellett egy Commodore 64-es számítógépet is hoztak magukkal az egynapos bécsi bevásárló turistaútról. Ekkor a suliban is összesen egy(!) HT gép volt, nem csoda, hogy annyira odavoltunk azért a C64-esért! És micsoda játékok voltak hozzá! Pedig ma már csak mosolyogni lehet azon, hogy mennyire elbűvöltek bennünket a mostani zsebtetrisek színvonalán levő programok. Aztán néhány év múlva jöttek a PC-k... A hangjuk ugyan nem volt elkápráztató, de azelőtt szinte elképzelhetetlen volt olyan játék, amelyik ne fért volna rá egyetlen floppyra. A fejlődés természetesen nem állt meg. Elképedve láttuk a 386-os masinát, SVGA-t igénylő új játékokat, amelyek „normálisan" szóltak, hiszen hangkártya is volt már ekkor. A sort persze lehet tovább folytatni: CD-ROM, Pentium processzor, 3Dfx, és mindezeket a lehetőségeket kihasználó egyre jobb programok. A laikusok csak állnak és bámulnak ma már látván a legújabb játékcsodákat, néhány éve szinte elképzelhetetlen volt ilyen látvány- és hangzásbeli élethűség a számítógépes játékok terén.

Pedig egyre szaporodnak az effajta játékok, talán közülük is kiemelkedik a Need For Speed III. Az NFS immáron harmadik (illetve inkább három és feledik) része a valaha megjelent autószimulátorok közül az egyik, ha nem a legjobb. Pedig az elődök sem voltak akármilyenek! Az első NFS megalkotásával az Electronic Arts az autós játékok közt egy irányzatot indított el, és óriási sikert aratott vele. Az alapkoncepció a következő volt: olyan autóversenyre van szükség, amelyben lehet szuper járműveket irányítani, erős, rámenős ellenfelekkel nehéz pályákon megküzdeni, esetleg a rendőrök elől menekülni. Túl sok egyéni ötlet nincs az egészben (külön-külön már más programokban megvalósították), de az EA által készített változat kivitelezése egyedi, minőségi lett – talán ennek is volt köszönhető a sikere. A folytatás, a második rész megjelenése után sokan fanyalogtak: nincs különösebb újítás az elődhöz képest. Ebben volt is némi igazság, de az elégedetlenkedők megnyugvására szolgált a 3Dfx-es kiegészítés, az NFS2SE kiadása. Az Electronic Arts munkatársai megtalálták a megfelelő irányvonalat: egy játék új verziójába aligha lehet sok eredeti ötletet vinni, inkább a kinézeten kell csiszolni. Ez a legújabb változatban, az NFS3-ban tökéletesen sikerült. Nekem, amikor először megláttam, leesett az állam a csodálkozástól. Csodálatos pályákon, elképesztő részletességgel kidolgozott környezetben zajlanak a versenyek. Mind a nyolc helyszín rendelkezik valamilyen egzotikummal, ami sajátos hangulatot kölcsönöz a játéknak. A már bevált, és lassan megszokottá váló effektek mellett újak is akadnak szép számmal: különböző időjárási viszonyok, szálló falevelek, füstölgő, forgó kerekek, felcsapódó pocsolyák, ki-be kapcsolható reflektorok, és ami a legszembetűnőbb: az útszéli fák, épületek egészen élethűen tükröződnek az autók karosszériáján.

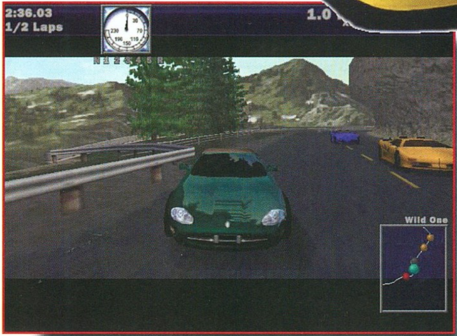


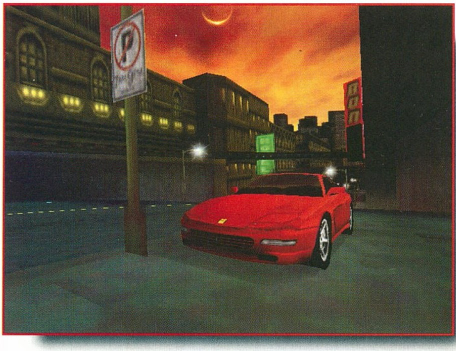
Tizenegy vadonatúj autó áll rendelkezésünkre, valamennyi a legújabb modellek közül való. Ráadásul az EA site-járól újabb letölthető típusokkal bővíthetjük a gépkocsiparkot. Nemcsak a számítógép, hanem egymás ellen is versenyezhetünk hálózat, modem vagy soros kábel segítségével, de egy gépen is játszhatunk többen, osztott képernyőt használva. Újra visszatértek az utakra a második részből száműzött zsaruk is, méghozzá többen, mint valaha, és egyre jobb járgányokkal, egyre rafináltabb eszközökkel (mint például szöges útakadály) próbálnak bennünket megfékezni az eszeveszett száguldásban. Szerencsére hallhatjuk őket a saját rádióhullámhosszukon beszélgetni, amint éppen erősítést kérnek, így számíthatunk a szembejövők között rájuk. Nincs könnyű dolgunk, ha meg akarunk lógni előlük, de a mi autónk sem közönséges, használjuk ki hát a benne rejlő lehetőségeket maximálisan, akkor bottal üthetik a nyomunkat a rend őrei! Furcsa, de eddig én még mindig csak olyan játékokkal találkoztam, amelyekben üldözik az embert, menekülni kell a kopók elől. Most változott a helyzet: belőlünk is lehet üldöző, mi is bújhatunk rendőr gúnyába, állhatunk a törvények jó oldalára, azaz – képzeletben – beülhetünk egy rendőrautóba, és a sebességmániás ámokfutók után vethetjük magunkat! Az „igazi" rendőrök biztosan nagyon fogják élvezni ezt a lehetőséget…

Maga a teljes program – a demóval ellentétben – nem csupán ebből a zsaru-gyorshajtó párharcból áll, hanem a korábban megszokott „klasszikus" versenyből is. Három nehézségi szinten, általunk megválasztott színű kocsikkal forgalomban vagy anélkül száguldozhatunk, akár éjszaka is. A játék hangulatára jellemző, hogy éjszakai autózáskor bagolyhuhogás, máskor meg kutyaugatás, tehénbőgés, madárcsicsergés, harangozás, vízcsobogás hallható; de alagútban haladva is megdöbbentően élethű a visszhang. Ültethetünk magunk mellé navigátort, aki szóban és a képernyőn megjelenő egyszerű szimbólumokkal jelzi a következő kanyar nehézségét, vagy az ugratókat. Az már szinte természetes, hogy használhatunk más vezetési segédeszközöket is (mint például automatikus fékezés, ideális útvonal kijelölése). Menet közben hátrafelé is nézhetünk, hogy meggyőződjünk arról, sikerült-e lerázni riválisainkat. Egy valamire azonban nagyon ügyeljünk: akár versenyzünk, akár a rendőrök elől menekülünk, soha ne gyönyörködjünk a táj szépségében, a tükröződő fényekben, mert különben könnyen az árokban vagy a zsaruk karjaiban köthetünk ki.

A látottakat összegezve a Need For Speed III-ról szinte csak jót mondhatok. (Na jó, ha nagyon kukacoskodni akarnék, megjegyezhetném, hogy a karosszérián tükröződő külvilág néha mintha nem a valóságnak megfelelő volna; például akkor is látszanak fák, amikor az út szélén nincs belőlük egy sem…) Ennek persze megvan az ára, akármilyen gépen el sem indul a program (bár a hivatalosan megadott minimum-konfigurációra rácáfolva P133-on, grafikus gyorsítókártyával is már eldöcög). Igaz, ez a Pentium II-k, Woodoo2-k korában nem is igazán meglepetés. A kérdés csak az, hogy mi jöhet még ezután. Biztosan lesznek még jobb gépek, de hogy még ennél élethűbb hatást is el fognak érni (pedig biztosan így lesz), azt elég nehéz elképzelni.

Noble





INFO

● ELECTRONIC ARTS	■ P166	◆ NFS I-II
● ELECTRONIC ARTS	■ 90 MB HD	◆ SCREAMER
● AUTÓSZIMULÁTOR	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

95%

Rainbow 6

„A NAGYON KÜLÖNLEGES ÜGYOSZTÁLY"

TERRORIZMUS

„Terrorizmus: Kényszer vagy erőszak törvénytelen használata tulajdon vagy személy ellen, politikai vagy szociális célok elérésének érdekében."

A 20. század mindennapi életéhez erősen hozzátartozik a terrorizmus. Elég ha Észak-Írországra vagy a Közel-Keletre gondolunk. Ott szinte már „természetessé" vált.

A terrorizmus természetesen ott van világ más részein is. A legutóbbi időből elég ha arra a két robbantásra gondolunk, amelyeket az amerikai konzulátusok ellen követtek el. Cél: „Az amerikai kutyák megfékezése, a testvéreink világszerte szabadon engedése..."

Sajnos a terrorizmusnak megvannak az eredményei. Nem lehet semmi sem tenni ellene... az ártatlan áldozatok számának növelése nélkül. Amikor már nem számít az emberélet, a terrorista vezetők elfogása, a központjaik elleni csapásmérések nem segítenek, hanem csak jobban feldühítik őket. Eredmény: további ártatlan áldozatok.

Ez egy ördögi kör. Vagy tesznek ellene valamit, akkor viszont lépésekre lehet számítani, vagy nem teljesítik követeléseiket, de akkor a siker miatt a terroristák további erőszakra lesznek „buzdítva" további céljaik elérése érdekében.

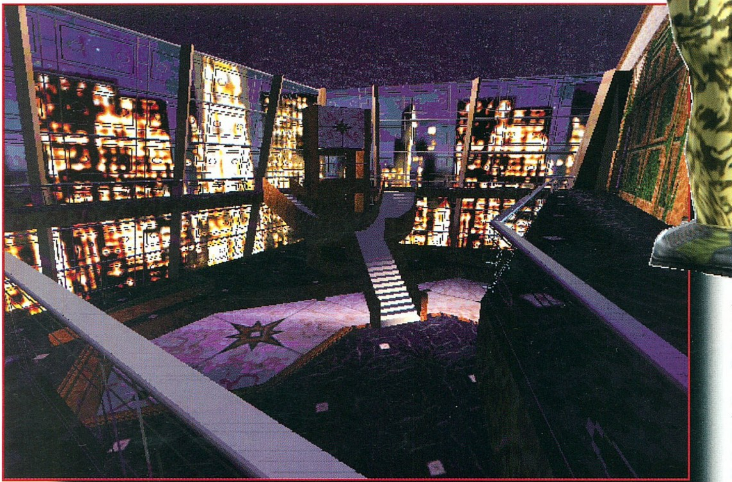
A terrorizmus megfékezése érdekében hozták létre a terroristaellenes különleges egységeket. Ezek közül is talán a brit SAS (Special Air Service) vagy a US Navy Seal-s a legismertebb.

Tagjaik speciális kiképzésben részesültek, melynek során mindent elsajátítottak ahhoz, hogy eredményesen léphessenek fel minden szituációban a terroristák ellen.

A Rainbow Six ezeknek a különlegesen kiképzett embereknek a munkájával próbál meg megismertetni minket. Megtudhatjuk, hogy minden talán néhány perces akció mögött is hosszú hírszerzési munka és tervezés áll.

Esetleg túl mesterkéltnek hihetik egyesek, de ez így is lesz egészen addig, amíg önszántunktól teljesen függetlenül bele nem csöppenünk például egy robbantásba.

Nagyon jó példa erre az Aranykéz utcai robbantás. Egyik sérült sem gondolta volna, hogy az egyik pillanatról a másikra a nyakába zuhan egy üvegtábla, vagy felrobban mellette egy „kispolszki". Többen meghaltak, még többen megsérültek. Ez mind egy ember miatt...



A sztori kiagyalója Tom Clancy, akit keveseknek kell bemutatnom. A politikai thrillerek mestere, Jack Ryan megalkotója. Több regényét megfilmesítették (több-kevesebb sikerrel). Ötleteiből játékok készültek (SSN, Politika).

Ő egy olyan ember, akinek sokan elhiszik, hogy amit ír, az hellyel-közzel úgy is van...

A JÁTÉK

A Rainbow Sixben a világ terroristaellenes egységeinek vezetői szerepébe csöppenhetünk bele. Minden egyes küldetés folyamán két fázisban kell tevékenykednünk. A TERVEZÉS fázisban pontos rajzot kapunk a bevetésünk helyszínéről, hírszerzői anyagot a terroristáról, az általa bevethető fegyverekről, az esetleges túszok helyzetéről... szóval mindenről, ami egy sikeres akció megtervezéséhez szükséges.

Az AKCIÓ fázisban mindig csak az egység vezetőjét irányítjuk, a többiek a TERVEZÉS fázisban kialakítottak szerint járnak el. Ha meghal a vezető, akkor a helyettesének a szerepébe bújunk át, és ez így megy egészen addig, amíg nem teljesítjük a feladatot, vagy el nem fogy mindenki.

A GYAKORLAT

Én személy szerint úgy kezdtem a játékot, hogy a TRAINING-ben

szinte az összes oktató pályát végignyomtam. Ajánlom, hogy ti is így kezdjétek majd, mert ez mindenféleképpen jó arra, hogy

megismerhessétek a fegyvereket. Nem árt tudni, hogyan kell pl. egy zárat felrobbantani, vagy hogyan lehet nélküle is bemenni egy ajtón. Jó ismerni, hogy mekkora egy gránát hatóköre, vagy mennyi időre „esünk ki" a Flashbang használatakor. Nem árt hozzászokni a 1st person (Quake nézet) és a 3rd person (a'la Tomb Raider) nézetek váltogatásához, mert más-más szituációban, feladatnál vagy az egyik vagy a másik használata szerencsésebb.

Hozzá kell szokni (szerintem) az óvatos haladáshoz és ahhoz, hogy rendesen körül kell nézni mindenhol. Illetve ahhoz is, hogy nincs periférikus látásunk, és ez még nem ok arra, hogy a rossz fiúk csak szemből támadjanak (azt azért mégsem lehet mondani, hogy „Srácok, hátulról ne támadjatok, mert sajnos a maszkom miatt nem veszlek titeket észre..."). Végül, nem árt megtanulni a főbb billentyűket sem, mert sok mindent csak azokkal tehetünk meg, akció közben pedig nincs idő keresgélni.

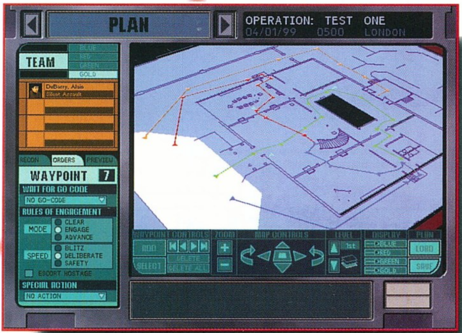
TERVEZÉS

Minden új küldetés előtt át kell rágnunk magunkat a tervezési folyamaton.

Először is elolvashatjuk a küldetésünk célját. Ehhez plusz információként megkaphatunk mindent, amit a felderítés össze tudott szedni. Így már képet kapunk arról, hogy mi is vár ránk a küldetés során.

Ezután embereket kell választanunk a küldetéshez (maximum nyolcat), és fel is kell szerelni őket.

Az emberek összeszedésénél próbáljuk meg a választást úgy alakítani, hogy a jelöltek tulajdonságai egységesen magasak legyenek. Ez elég ritkán kivitelezhető, ezért úgy is lehet választani, hogy az egyes esetleges



részfeladatokhoz választunk egy-egy profit.

Gyakorlatilag ez úgy néz ki, hogy kétfajta statisztika van. Az egyik az alapvető tulajdonságokat foglalja magába.

A „Self Control" az önuralom, ami feszült helyzetekben jelenik meg. Ettől függ az, hogy adott helyzetben az emberünk bepánikol vagy - mondjuk - fedezéket keres.

Az „Aggression" szintén az emberünk fellépését szabályozza. Alacsony agresszionál esetleg elmenekül, magas agresszionál pedig elkezd gránátokat dobálni, és veszélyezteti a túszok és csapattársainak az életét is. Ez valahol 60 körül egészséges.

A „Leadership" a csapatvezető vezetői képességének megnyilvánulása. Magas pontszámnál pozitívan befolyásolja a csapattagok „Self Control" és „Teamwork" pontjait, alacsonynál negatívan.

A „Stamina" az állóképesség. Ettől függ, hogy az emberünk mennyi sebet kaphat, vagy, hogy mennyire fárad ki adott küldetés során. Ha elfárad, akkor a következő küldetésnél is be tudjuk venni a csapatba, de akkor a fáradtsága negatívan befolyásolja a statisztikáit.

A „Teamwork" igen fontos, mert a csapatmunka befolyásolja, hogy a tag mennyire követi a mi utasításainkat, és „mennyire megy az AI feje után".

Magasabb „Demolitions" és „Electronics" skillel pl. zárbomba felrakásánál és ajtózár nyitásánál „csak" időt spórolhatunk. Természetesen az idő nagyon is sokat számít, de az alacsonyabb skill nem azt jelenti, hogy az emberünk abszolút nem ért hozzá.

A „Firearms" skill „nagysága" a célkeresztünk méretét befolyásolja. Minél nagyobb a skill, annál kisebb a célkeresztünk, annál pontosabban tudunk lőni.

A „Grenades" skill a dobó fegyverekhez értésünket befolyásolja, a „Stealth" pedig azt, hogy mennyire tudunk osonni.

Egyénileg is összeállíthatjuk az embereink felszerelését, de választhatunk előre összeállított „csomagokból" is, amelyek változóan mindig az ember adott feladatára vannak teljesen kihegyezve (pl. felderítő csomag: könnyű páncélzat, hangtompítós könnyű géppisztoly, repeszgránát; nehézfegyveres csomag: nehéz páncélzat, shotgun, 45-ös pisztoly, zárrobbantó bomba és detonátor).

Ha felszereltük az embereinket, egységekre kell őket osztani. A nyolc embert maximum 4 egységre bonthatjuk, maximális létszám esetén a 2 db 4 fős csapat a legszerencsésebb.

A tervezés utolsó része maga a terv elkészítése. Ez igényli talán a legtöbb odafigyelést, hiszen embereink többnyire ennek alapján fognak cselekedni. Igaz, nem lehet mindenre gondolni, mert ha kiadjuk azt a parancsot, hogy adott folyosón végig kell rohanni, de egy radiátorcső mögött álcázott terrorista vár ránk rakétavetővel a kezében, az egész akció kudarcba fulladhat. A terv elkészítéséhez csak azt a tanácsot tudom adni, hogy próbáljunk meg a feladatnak megfelelően tervet készíteni. Vagyis, ha viszonylag egyértelmű a feladat, és nem túl komplikált a terep, akkor egy egyszerűbb terv is megteszi. De, ha több kavarás van a feladatban vagy a terep adhat okot meglepetésekre, akkor érdemes részletesebben kidolgozott tervet készíteni.

AKCIÓ

Itt túl sok gondolkodni való már nincs. Cél a feladat teljesítése minél kisebb veszteségekkel.

Ha végigcsináltátok a „Training" küldetéseket, akkor igazán nagy gond a kezeléssel nem lehet.

Minden más már rajtatok múlik. Ha lehetőség van rá, használjátok ki a terep adta lehetőségeket, bújjatok fedezékbe... A „Sniper" opció nagyon hasznos tud lenni. Ez az, amikor kvázi „rázoomolsz" a célpontra. Ez ugye adott fegyvertől és tulajdonságtól függő, tehát nem szabad meglepődni, ha - teszem azt- semmi nem történik.

Érdemes vigyázni az embereitekre is, mert bizony fogyóáruk, és nem minden bokorban lehet találni ilyen „srácokat".

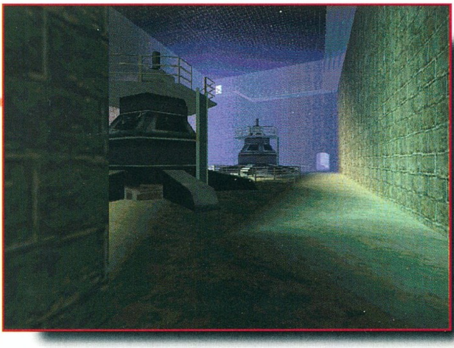
Szóval,... Szerintem a Rainbow 6 egy nagyon hangulatos és jó játék. Tényleg át lehet érezni a feszültséget, ami egy ilyen küldetés során uralja a résztvevőket. A játék közel sem nevezhető egyértelműen „1st person shooter"-nek, mert ha agyatlanul elkezdünk rohangálni, lövöldözni és gránátot hajigálni, akkor nem túl hosszú pályafutást jósolok az emberünknek. Természetesen az akció nagy része 1st person shooterként jelenik meg, de ez jóval több annál.

Tom Clancy nagyon ért a hangulatkeltéshez és a témához. Megint olyasmibe nyúlt bele, ami sok embert fog vonzani. Ehhez még a látványos kivitelezés (D3D-t támogató garfika), a jó hangok és nagyon jó zene is hozzájárulnak.

Egy-két gyermeteg probléma még volt a játékkal, de ezeket azért nem írom le, mert csak egy preview példányt volt alkalmam tesztelni, a végleges játék valamikor októberben jelenik majd meg.

Egy szó, mint száz, ha megjelenik, meg fogja érni az árát.

Mr.T.



INFO

- Take 2
- Red Storm Ent.
- Stratégia-Akció

- P200
- 160 MB HD
- 32 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- SWAT

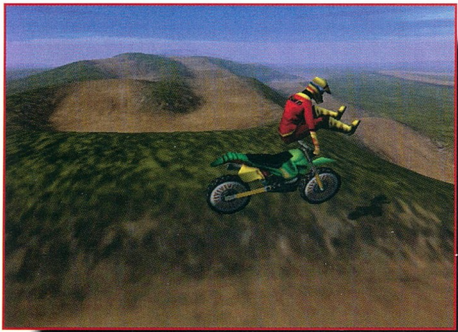
88%

Motorcross Madness

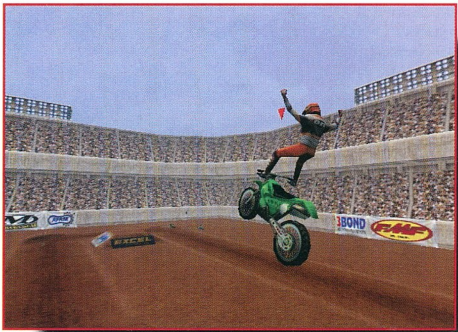
Motoros őrület

A látszat nem csal. A Microsoft igen erősen kezdi megvetni a lábát a számítástechnika minden terén. Ez maximálisan elmondható a játékpiacra is. Legismertebb programjaik a Monster Truck Madness 1 és 2, az Ages of Empires... A nevek hallatán és a játékok ismeretében azt kell mondanom, hogy igen nagy konkurenciát jelentenek a többi kiadónak, mert akkora tőke áll mögöttük, hogy ha akarnák, minden már nevet szerzett, profi fejlesztőgárdát bekebelezhetnének. Eddig még nem ez történt (ha megtörténne, akkor egy kissé erős túlzással azt is mondhatnánk, hogy ha számítógépes szoftver, akkor Microsoft), hanem az, hogy ígéretes csapatokat karoltak fel. Azt már nem tudom, hogy a Microsoft szolgálta-e az ötleteket, vagy a csapatok maguk adták le a már kész programjaikat, de tény, hogy mindig villantottak valamit.

Jelen program, a Motorcross Madness (Monstrer Truck Madness,



majd későbbiekben Flight Simulator Madness, Sim Mars Madness... csak vitzelek) a Motoracer 2-nak próbál szerintem konkurenciát állítani. Mivel a másik programot nem ismerem, így nem tudom megmondani, hogy melyik az esélyesebb a „kedvenc" jelzőre, de az tény, hogy a Motocross Madness nem rossz. Sőt, egészen jó. Jól el lehet vele szórakozni.



A játék fajtáit nézve több opciónk is van. Részt vehetünk Stunt versenyen (Stunt Quarry), Baja futamokon (Baja), indulhatunk a Nemzeti Motorkrossz Bajnokságban (National Race), és Szuperkrossz versenyen is.

Alapjában véve mindig ugyanaz az alapfelállás, csak a szabályok változnak.

Igazán sok beállítás nincs a motorokon, de ez nem is baj, mert legalább nem veszünk el a beállítások rengetegében, és egyszerűn csak a mókázásra kell koncentrálni.

A menük egész designja elég jól néz ki, igaz, nekem az a bajom vele, hogy szerintem tipikusan az a fajta design, ahol „sablonosan" csinálunk szépet. Semmi extra nincs benne.

Maga a játékrész jól néz ki. Alapból csak Direct3D-t gyorsító kártyával indul el, így nincs is gond sem a grafika minőségével, sem a játék sebességével. A hangok nagyon jók. A motorok hangját igazi krosszmotorok digi hangja adja, ami alapból jó hangulatot teremt. De ha valaki figyel egy kicsit, akkor észreveszi, hogy zárt helyen vették fel a hangot (valószínűleg egy verseny alatt), mert kissé visszhangzik. Ez sokaknak fel sem tűnik, de engem egy kicsit zavart a játék tesztelésekor.

Természetesen ezt már észre sem lehet venni, ha elkezdünk játszani. Tényleg nagyon hangulatos a játék. Jól lehet „tekerni" a motorokat. Nem csak simán ugrálgatni kell, hanem figyelni az egyensúlyunkra is (nem nehéz orra esni). A levegőben különböző trükköket mutathatunk be (ezek tök jól néznek ki - csak így egyszerűen).

Nekem nagyon tetszik, amikor teljes sebességgel rászabunk egy ugratóra, buckára... iszonyatosakat lehet dobbantani.

Azt kell mondanom, hogy a Microsoft megintcsak egy elég jó programot dobott piacra (vagyis hamarosan fog, mert csak egy „majdnem végleges példényt teszteltem").

Hangulatilag nagyon jó, és minél többet játszunk vele, annál jobb lesz, mert rövid játék után csak a motorok hangját halljuk, és hajtunk, hogy beérjük az előttünk lévőket, vagy azért repesztük, hogy ne tudjanak beérni.

Szóval ne érdemes kihagyni!

Mr.T.

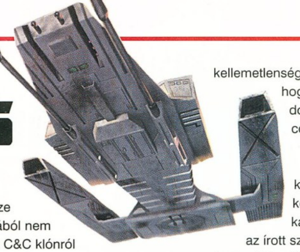
INFO

Microsoft	P133	Motoracer 1-2
Microsoft	30 MB HD	
Szimulátor	16 MB RAM	
	SVGA	
	4x CD	
	SB comp.	

86%

Wargames

Harcias szenvedések



Mostanában nekem jutnak a real-time stratégiai játékok és - valljuk be - a csalódások is. Amikor mindenféle előzetest készítettünk a játékkal kapcsolatban, akkor megragadta a fantáziámat a képek és a felsorolt lehetőségek. Így aztán nálam landolt a game. Ami azt illeti, meg fogjátok látni, hogy 2-3 hiányosság és bosszantó dolog kivételével egész jó játék a Wargames, a hangulata és a kivitelezése tényleg egyedülálló, csak hát ott vannak azok a DE-vel kezdődő huncutságok, amik miatt bizony mindenhol a világon csak 80% közelében tanyázik a játék.

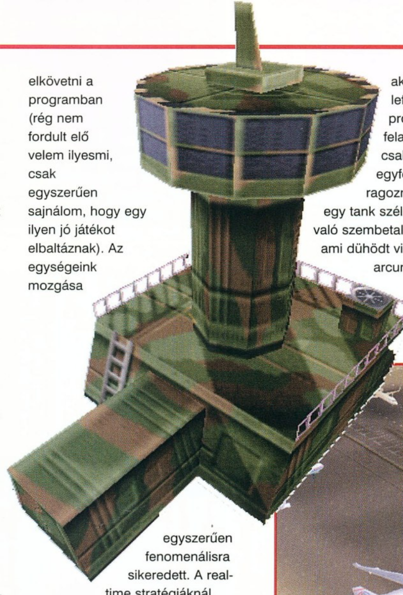
A hasonló című film ihlette játékban a NORAD és a WOPR erők harcának lehetünk tanúi, illetve részesei, hiszen nekünk kell irányítanunk az egyik harcoló felet. Érdekes módon oldották meg a készítők a szokásos problémát, hogy mennyire legyen nehéz a játék. Nos, a Wargamesben igencsak fel kell kötnünk a felkötnivalót, mégpedig nem azért, mert lehetetlen számú ellenfél érkezik (vannak szép számmal, de nem jellemző, hogy több száz megjelenik egyszerre), hanem azért, mert bizony 100%-osan ki kell használnunk a terep és a pálya adta lehetőségeket. Ez még nem is minden, hiszen ha nem haladunk a korral, és nem építgetünk a rendelkezésekre álló új technikai eszközökből és épületekből, akkor nagyon hamar találkozni fogunk a Load opcióval vagy netalántán a Restarttal. Ebből a szempontból is kimagaslik a C&C klónok közül a játék.

Persze igazából nem lehet C&C klónról beszélni, hiszen a tényleg full 3D-s megjelenítés és terepkezelés megteszi a magáét, valószínűleg e miatt fűt a lelkesedés, hogy nyomjam tovább a játékot, bár már eléggé tele van a hócipőm a kellemetlenségekkel. Nézzük tehát, hogyan is alakulnak a dolgok a Földön a nagy computer korszakban.

Minden egyes küldetés előtt egy kellemes eligazítást kapunk, melyből inkább az írott szövegrész ér valamit, a bedumálós géphang nagyon jól hangzik, de felismerhetetlen néha. A küldetések eléggé különbözőek, szerencsére nem feltétlenül kell mindig mindenkit kiirtanunk a pálya teljesítéséhez. A közölt műholdképek elég vázlatosak, inkább arra figyeljünk, hogy mit nem szabad szétlőnünk. Ha minden OK, akkor máris indulunk a kezdőcsapattal. A játékban egyféleképpen lehet pénzt szerezni, méghozzá úgy, hogy a hacker pajtást beküldjük egy Command Centerbe, ahonnan is a pénzmag elfogyásáig megcsapolja a gépen keresztül a számlákat. Egy kis rohangáló csík jelzi, hogy tud-e még pénzt szerezni, ha elfogy a csík, nyugodtan kihozhatjuk, és kersehetünk neki egy új feladatot. A

pénzünkön tudunk különféle járgányokat és manusokat vásárolni, no meg persze épületeket építeni. A javítás itt sem kerül semmibe, a Repair Depot végzi a nagyjavításokat, a Constructorral pedig az épületek állagát emelhetjük.

A jobb oldalon látható csicsás irányító panelben nem sok értelmes dolog akad. A minimap jelzéseit nagyon hamar fel fogjuk ismerni, nem úgy, mint a DEFCON jelzőt, mely azt hivatott jelezni, hogy mennyire állunk veszélyben, mennyire támad az ellenfél. Nos, igazából a kézikönyv szerint minél nagyobb a szám, annál jobb, ha már feltornáztuk 3-ig, akkor már nagyon



az irtásnál tartunk. Ami maximum még hasznos lehet, az az e-mailok érkezésére figyelmeztető, illetve elolvasására szolgáló kis gomb. Nagyon sok üzenetet és parancsot kapunk játék közben, ezeket érdemes figyelemmel kísérni (ilyenkor leáll a játék), hasznos lehet az ismeretük.

A terep 3D-s mivoltára jobb, ha előre felkészülünk, mert igen nagy kellemetlenségek érhetnek minket evvel kapcsolatban. A tereptárgyak egy része megmászható, egy másik része viszont nem. A nagyobb akadályok felett nem repülnek át lövedékein, ám arra számítsunk, lehet, hogy ellenfelünk magasabban áll, így át tud lőni az akadályon. Nemegyszer előfordult, hogy egységeim bőszen elkezdték lőni a hegyfalat, sőt közelebb is mentek, így pedig könnyű prédájává váltak az ellenségnek. A terepet forgatni is lehet, ha rátelepszünk a jobb egérgombra. Ez nagyon jól néz ki, és nem utolsósorban hasznos is, hiszen nem minden tereptárgy mögé láthatunk be. A szokásos köd egyébként itt is terpeszkedik, bár csak a közelítő mozgó ellenfeleket nem láthatjuk, ha egyszer egy épületet megpillantottuk, akkor az már végig a képen marad a tereptárgyakkal egyemben. Ezen a problémán a radarok népes családja segít a mobiloktól a fixel telepítettekig. Más természetes

akadályokkal is találkozni fogtok, melyek közül a különböző csatornák és vizes dolgok jelentkeznek legtöbbször. Persze ezek is megoldhatók a légierő és a hajók kifejlesztésével.

Következzen most a feketeleves, elmesélem röviden, mi volt az a két dolog, ami miatt szó szerint ordibáltam, hogy miért kellett ezt elkövetni a programban (rég nem fordult elő velem ilyesmi, csak egyszerűen sajnálom, hogy egy ilyen jó játékot elbaltáznak). Az egységeink mozgása egyszerűen fenomenálisra sikeredett. A real-time stratégiáknál mindig is problémát jelentett a kerülgetés és a helyes irány megtalálása, azonban a Wargames ebben kétségkívül viszi a pálmát. Ha két egység találkozik, akkor egy bizonyos szögben (általában 90 fok) elfordul mindkettő, mennek egy kicsit (ha tudnak), visszafordulnak a helyes irányba és megpróbálnak ismét előrehaladni. Na már most a Wargamesben pontosan 50% esélyünk van rá, hogy ezt ugyanabba az irányba, teszik meg, így szépen elkezdenek keringőzni a találkozási pont körül. Ha netalántán 2 álló egységbe akad bele, mondjuk, egy tankunk, melyek pont 90 fokban állnak egymáshoz képest, akkor egyszerűen lefagy a tank, x próbálkozás után feladja. Ezt már csak egyféleképpen lehet ragozni, méghozzá az egy tank szélességű hidakon való szembetalálkozásokkal, ami dühödt vicsort csal az arcunkra. A másik hasonló kaliberű dolog az egységek

identitása. Nagyon szép dolog, hogy ekkora szabadságot kaptak egységeink, azonban nem ártott volna, ha legalább ennyi intelligencia is társul hozzá. Ha valahol elkezdenek lövöldözni a játéktéren, akkor a közelben lévő egységeink automatikusan odasereglenek, attól függetlenül, hogy csak egy kőbaltával kell-e megtámadni a rakétás tankot. Az eredmény elképzelhető, olyan fejetlenség van állandóan a csapataink között, hogy ember legyen a talpán, aki tudja, hogy ki hova és minek megy. Persze ilyenkor, az okos gép támadást generál a kószáló egységek, vagy a védetlenül hagyott épületek ellen. Érdekes, mondhatni. Az előbbieket még egyébként valahogy el tudnám fogadni, de azt már nem, hogy a PATROLRA KIRENDELT EGYSÉGEK IS MENNEK AZ ELLENSÉG UTÁN, MÉG AKKOR, IS HA EGY ÉPÜLETET VÉDÜNK VELÜK. Szándékosan írtam nagybetűkkel (most nem ordítottam), egyetlen egy reményem lehet, még mielőtt megüt a guta, remélem, hogy az általam tesztelt beta ebből a szempontból nem fog megegyezni a dobozossal. Egyébként, hogy még szebb legyen a dolog, ezek a kósza egységek az ellenség lelövése után is tovább folytatják útjukat, és oda tartanak fizikailag, ahol utoljára az ellenséges volt. Ez akkor lehet kellemetlen, ha egy repülő alkalmatosságot nem tudtunk lelőni, és visszaindul a saját bázisa felé. Az eredmény elképzelhető, a csipet csapat elindul utána, és mivel ők is csak erre az egy egységre koncentrálnak, ezért el is véreznek rendesen. Brrrrrrrr...

Következzen most egy kis taktikai ismertető a lehetőségeinkről. 2 épületünk van, melyek nélkül nem tudunk létezni. A Cloning Facility gyártja az embereket, míg a Helicopter Padra érkeznek meg a vásárolt technikai eszközök (szárazföldi). Mindkettő alapvető fontosságú, hiszen az előbbi állítja elő a constructort és a hackert, akik

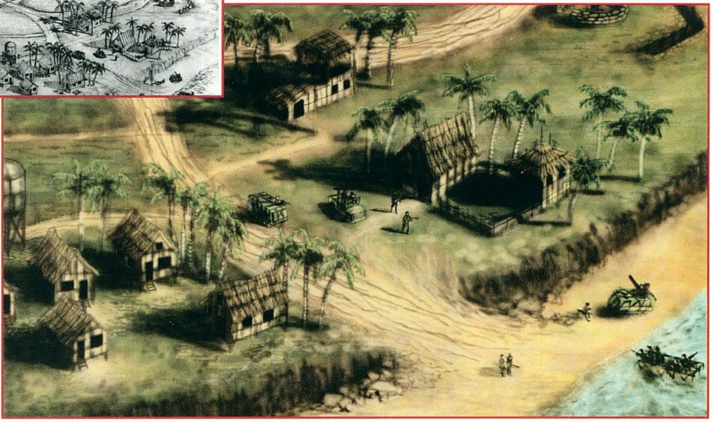
DEFCON

A DEFCON rövidítés a Defence Readiness Conditions-ból származik, mely azt mutatja, hogy miként változik a védelmi helyzet az USA területén. A mindenkori főparancsnok hivatott eldönteni, hogy éppen melyik fokozat érvényes. Az alábbi fokozatai vannak a DEFCON-nak:

5	Béke
4	Kiemelt helyzet
3	Krízis, vészhelyzet
2	Hagyományos háború
1	Nukleáris háború

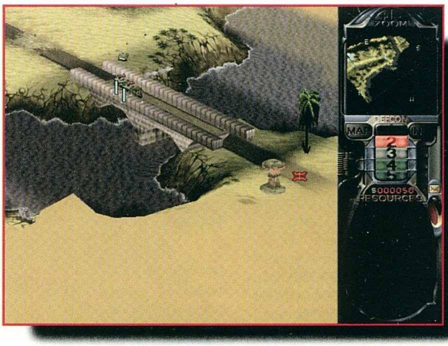
Most a DEFCON 5 van érvényben reméljük sohasem tapasztaljuk meg a kisebb fokozatokat.

nélkül semmit nem tudunk kezdeni. A játék elején - és persze minden pálya kezdetekor - a Helikopter Pad létfontosságú. Nem lehet egyértelmű tanácsot adni azzal kapcsolatban, hogy hova kezdjük el építeni épületeinket, mindenesetre a természetes védelmi elrendezéseket (pl. hegyek) próbáljuk meg kihasználni. Ennél azonban fontosabb, hogy egy tele Computer Center mellé próbáljunk pakolni, mivel az elején nem lesz nagyon erőnk rá, hogy több épületcsoportot védjünk meg, márpedig valamennyi támadásra mindig számíthatunk. Az alap épületeken kívül javallott nagyon gyorsan felépíteni egy Repair Depot-ot és egy Command Centert. Az utóbbi egy kis magyarázatra szorul, hiszen a komolyabb pályákon (4-től felfelé) szükségünk lesz arra, hogy a hacker-ek számítógépeikkel a saját egységeink és ellenfeleink tulajdonságait kicsit átalakítsák. Minden egységünknek és épületünknek van 3 globális tulajdonsága (firepower, armor, speed - kinek melyik természetesen) ezek állapota hamar elkezd majd romlani (-20%, majd -40%), ezeken segíthetünk, ha hackerenket beküldjük, hogy javítsák meg a



jellemzőket. Pozitív irányban is maximum 40%-ig mehetünk el, azonban ilyenkor már nagyon durvák az egységeink. A gép természetesen kb. az 5. perc végére már tripla 40%-os egységekkel rendelkezik, de hát ez érthető, gondolom: (. Ha akarunk, akkor próbálkozhatunk vele, hogy lehúzzuk ellenfelünk kapacitását, bár tapasztalatom szerint jobban szükségünk van 4-5 Slayer tankra, mint hogy még 3 hacker csücsüljön a monitorok előtt.

Amíg nem érjük el azokat a pályákat, ahol már légitámadásra kell számítanunk tömegesen, addig tökéletesen megfelel a következő kis trükk. 3-4 Slayer tank és 2 rakétás autó sorban áll egy jól belátható helyen, majd egy dzsip elindul felderíteni. A megtalált ellenségeket (békésen álldogálnak, és várnak ránk) sorban fel kell keresni, egészen addig, amíg nem eresztenek ránk egy sorozatot, majd ha már eleget összegyűjtöttünk, irány a felállított kordon mögé. Az összes megtalált ellenség szépen érkezni fog, és mivel bamba módjára nem foglalkoznak a komolyabb ellenféllel, darabokra szedhetjük őket pillanatok alatt. Ha nagyon forrósodik a talaj, akkor elég mindig arrébb araszolni az ellenséges lövések kilövésének pillanatában, a dzsip nagyon gyors. Ha megjelennek a repülő egységek, akkor már vigyázzunk, mert 2-3 lövéssel szétdurrantják a legerősebb tankunkat is. Még tovább romlanak az esélyeink, ha netalántán elkezdünk bízni a Gladiator tankokban, melyek a fő légvédelmet hivatottak ellátni. Nos, ezek annyit érnek, mintha Mari néni meglebegtetné a matyó hímzéses kendőjét, hogy ne lőjenek rá. Egyszerűen lassúbb a lövedékük, mint a ránk repülő ellenfél gépei. Fantasztikus. A helyzeten javít a Mobile SAM Launcher, azonban ehhez már Advanced Landing Pad kell, meg persze kétszer annyi zseton. Egyszerűen képtelenség rendesen megvédeni az egységeinket, ha még a bazookás ember sem képes felfelé tartani a fegyverét, csak földi célpontokra tud lövöldözni. Egyébként ez a relatív



lassúság mindenre igaz, volt úgy, hogy a tankom még meg sem tudott fordulni, máris szétlőtték az égből. A vizes pályákkal kapcsolatban nincs semmi észrevételem, hiszen nem is láttam őket, meg egyébként is szenvedjetek egy kicsit Ti is. A fix telepítésű fegyverekkel játszi könnyedséggel el lehet bánni a Missile Tankok segítségével, egyszerűen nagyobb a hatósugaruk, mint az ellenfélé.

Visszatérve hacker barátunkra, azért tud mást is csinálni később, lehet itt mindenféle információt kapni az ellenfél helyzetéről (Intelligence), zavarni egyes fegyverek működését (EM Jamming), vagy éppen berzerkedni. Multiplayer módban (mely mindenféle összekötési és csomózási módot ismer természetesen) akár még technológiát is lehet vele lopni. Két különleges tudású pasas létezik a már megismerteken kívül. Az első Sapper, aki mindenféle megsemmisítés és robbantás mestere. Aknákat tudunk vele lerakni és felszedni, valamint rendelkezik egy demolition pack nevű apróssággal, mellyel elég csúnya dolgokat tudunk művelni az épületekkel. A másik pasas a Special

Forces kötelékébe tartozik, kik az elmaradhatatlan épületelfoglalásokat végzik. Arra nagyon kell vigyáznunk, hogy komoly segítséget igényel a munkájához, mert nagyon sérülékeny teremtés.

Ha vásárolni szeretnénk, vagy valami extra parancsot akarunk kiadni, akkor meg kell ismerkednünk az irányítási rendszerrel. A

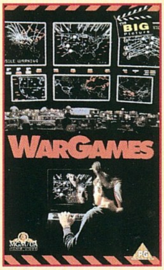
csapatok mozgatásánál nem lesznek nagy problémáink, maximum a 3D-s megjelenítés fog egy kicsit bekavarni néha, az épületek közelében rejtőző egységeinket igen nehéz kiválasztani. A lasszó működik, azonban én csak akkor ajánlom a használatát, ha éppen nincs éles harci helyzet. Gondolom, kitaláltátok, hogy itt is az egységek egymást fogják letaposni, és mindig összeakadnak. Azt javaslom, hogy a fontosabb előrenyomulásokkor, vagy ha nem akarjuk tovább rongálni idegeinket, akkor egyenként adjuk meg egységeink mozgási útvonalát. Sajnos, waypointok megadására nincs lehetőség. Minden extra tevékenységet úgy tudunk kezdeményezni, hogy kiválasztjuk a kívánt épületet, vagy egységet, és rákattintunk a jobb egérgombbal. A feltűnő menüből választhatunk kedvünk szerint. A Constructornál figyeljünk

az elején, hogy a 3. küldetés környékén megjelenik az extra építési lehetőséget jelentő ikon, egyszerűen fogalmam sincs, hogy miért nem lehetett egységesre tervezni az építéseket. Ha a hackert beküldtük egy épületbe, akkor csak úgy tudunk neki új feladatot adni, ha kiszedjük az épületből, majd ujra beküldjük. A Repaid Depot és Command Center egyaránt úgy működik, hogy a kiválasztott épületnél megjelenik jobb oldalt a tartalma, ilyenkor egyenként is ki lehet szedni a benne lévőket úgy, hogy rákattintunk. A hackereknél persze meg kell várnunk, míg az aktuálishoz érkezünk, hiszen itt nem egyszerre láthatjuk a bent levőket.

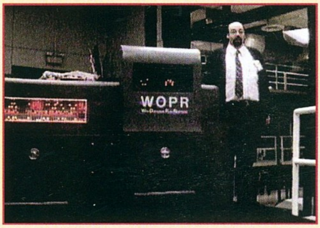
Azt hiszem, mindent leírtam, ami nagyon fontos lehet az elindulással kapcsolatban egészen addig, amíg belejövünk a játékba. Komolyan olyan érzésem volt, hogy összecsapták a készülő WarGames-t annak érdekében, hogy hamarabb piacon legyen. Ez azért is bosszantó dolog, hiszen tényleg nagyon jó az engine és az ötlet, csak hát ugyebár a megvalósítás. Nem értem, ha a CD zene trackjait volt idő rendesen kidolgozni (nagyon hangulatos zenék vannak rajta), akkor mért pont ezek a kellemetlenségek maradtak benne. Az értékelésemhez, ha véletlenül ezeket a hibákat kijavították a végleges verzióban, akkor adjatok hozzá úgy 7-8 %-ot. Azért még így is izgató játék a Wargames, lehet, hogy még ezek ellenére is megpróbálok vele nyomulni, hiszen izgat a téma.

Bear™

WARGAMES - A FILM



Valamikor 1977-ben járunk, amikor a számítástechnika és a telekommunikáció még gyerekcipőben jár, azonban már akkor is igencsak izgatta a filmeseket a gépek átveszik az irányítást című szituáció. A filmben a főhős fiú, miután sikeresen kapcsolatot teremtett egy speciális célszámítógéppel játékra invitálja azt, méghozzá a legjobban hangzó Global Termonuclear War-t választva a játékok széles palettájáról. Ezzel beindul egy



folyamat, melyet már senki sem tud megállítani. Az eredetileg harci szimulációkra (háborús játékokra) épített WOPR gépezet nagyon is jól ellátja a feladatát, mikor is a fő programozója jelszójával bejelentkező fiúnak engedélyezi a játék kezdetét, mely természetesen az egyik fél győzelméig tart. Az apróbb hiba mindössze csak

annyi, hogy időközben a gép átlépett a kísérleti, laboratóriumi környezetből a valóságba, ő irányítja az USA nukleáris rakétáit. Ezután már kissé begyorsul a történet, hiszen természetesen a nagyokosok nem hisznek a fiúnak, az utolsó pillanatig, amikor is majdnem késő. Szerencsére egy nagyon okos kis gépezetről van szó, melynek megmutatva a Tic-Tac-Toe-t az felismeri, hogy nem lehet megnyerni a játékot sem az egyiket, sem a másikat. A szerencsés befejezés után azonban még mindig marad egy kis hátsó gondolatunk arról, hogy bizony a valóság a ma már valahol itt tart.

INFO

- Electroni Arts
- Electroni Arts
- Stratégia

- P90
- 16 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- Red alert

81%

The X-files

AZ IGAZSÁG ODAÁT VAN

Cikkemet egy idézettel kezdeném, és szeretném, ha picit elgondolkodnátok rajta. "Gyakran hajlamosak vagyunk elfelejtkezni arról, hogy intelligens élőlények vagyunk, szellemi élőlények, élő, örök energiák, amelyek mindig léteztek és létezni fognak. Az egész kozmikus intelligencia jelentékeny része vagyunk, és mint ilyenek, hozzájuthatunk bármilyen információhoz a kozmikus intelligencián belül." Ezt a gondolatsort dr. Szilágyi Mária írta le, és azon töprengtem, mennyire más üzenetet közvetíthet, attól függően, hogyan értelmezzük a szavakat. A film sokak számára az egyik legkönnyebben befogadható formája az információknak. Az X-akták sorozat sajátos eszközeivel szintén gondolatokat közvetít mindannyiunknak, és gondolkodásra készteti a nézőket. Ez a legjobb az egészben, ettől más, mint a többi. Az alkotók soha nem zárnak le, mindig hagynak elvarratlan szálakat és nyitott kérdéseket az epizódok végén. A nézők töprengésre való késztetését külön erősíti, hogy a sorozat két népszerű ügynöke képviseli a lehetséges világképek két végletét. A hangulat, a zene és különös képi világ csak erősíti az összhatást. Az X-akták népszerűsége töretlen, a sorozat epizódjai mellett megjelent számos, speciális videováltozat is. A Fox Interactive vállalkozott arra, hogy betörjön a szoftverpiacra is ezzel a különös hangulatú világgal, mégpedig egy kalandjáték formájában. A The X-files-ban úgy fogod érezni magad, mintha a film egyik epizódjába csöppennél bele. Ha a sorozat tetszik, netán rajongó vagy, semmiképpen se hagyd ki, de azt már most leszögezem, hogy valamennyi angoltudás feltétlenül szükséges lesz.

ALAPOZÓ

Mindenkinek ajánlom figyelmébe az options menüt. Remélhetőleg magyar kézikönyvvel vették meg a játékot, ezért nem lesz gond a beállítások értelmezése. Mindenesetre a játszhatóságot helyezzék a látvány elé, hacsak nem akartok a dühtől fejjel a falnak szaladni a játék akadozása miatt, amit a program még az ajánlott konfigurácón (MMX 166) is produkál. Gyengébb angol tudással feltétlenül kapcsoljátok be a szöveg kiírását, nagy segítség lesz. Szintén segít, ha az Artificial Intuition aktív. Rutinos kalandjátékosoknak nem kell, de az újoncok nyugodtan használják ki a programba épített help lehetőséget.

Az irányítás egyébként végtelenül egyszerű, kizárólag az egérre lesz szükséged. A kurzor mindig vált, ha nézelődésre vagy manipulálásra van lehetőséged. A tárgyak használata szerencsére már kevésbé egyértelmű, az inventoryból kiválasztott cuccokkal lehet próbálkozni bátran. Minden, ami értelmes, megtörténhet, és ez nagyon jó. Például a játékban nem lesz szükséged bilincsre, mégis van nálad, sőt tudod is használni.

Mindössze ennyi információ (esetleg a kézikönyv átolvasása) elegendő ahhoz, hogy elindulj. Azt szeretném leszögezni, hogy igenis el lehet szúrni, meg lehet halni, mi több, ha valamit kihagysz, meglehet, hogy egyáltalán nem tudsz továbbjutni, ezért mentsd el a játékállást gyakran, méghozzá több címre!

Akkor most következzen a végigjátszás, szigorúan csak elakadóknak! Kérlek, ne ez alapján ját,szatok, mert akkor az egész mit sem ér!

SEATTLE, WASHINGTON PROLÓGUS

Scully és Mulder rejtélyes raktárépületbe érkezik, de még

mielőtt bármit is kideríthetnének, fegyveres férfiak rontanak rájuk. A fedezékbe menekülő ügynökök ezután már csak halálsikolyokat hallanak a hirtelen mindent elárasztó fényben, majd néma csend… és máris felcsendül a már jól ismert zene.

Az igazság odaát van, de mint ügynök, ebbe sosem nyugodhatsz bele, tehát kezdődjön a buli!

FBI FIELD OFFICE, SEATTLE
1996. ÁPRILIS 2. 9:14

Amint belépsz a hivatalba, Mark Cook vár. Ő a partnered. Rövid elmondásából kiderül, hogy valami komolyabb gond megoldása van kilátásban, és egy nagy fejes kószál a közelben. Az, hogy az elhangzottakra miként reagálsz, a Te gondod, de ha a döbbenettől meg sem szólalsz, az sem baj. Az a lényeg, hogy menj utána az irodájába, és faggasd ki a fickót részletesebben!

Mindjárt kiderül, hogy a "fejes" nem más, mint Skinner. Ha megkérdezed, hogyan viselkedett Shanks, kiderül, hogy mosolygott, ami Cook szerint sosem jelent semmi jót. Most, hogy kellően pesszimista hangulatba kerültél, menj az irodádba, és ülj le. Bár, ha gondolod, útközben nézz körül,

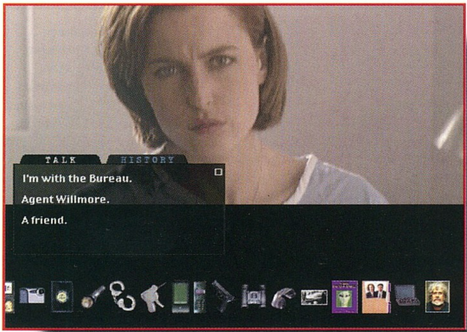
derítsd fel a környezetedet. Már cseng is a telefon, a főnök hívat. Ez várható volt… Részemről, mielőtt rohanvást elindultam volna az irodájába, kiderítettem a nálam lévő PDA segítségével, ki is vagyok (Craig Willmore). Ha már itt tartottam, egyből el is olvastam a nemrég érkezett e-mailt, és csak ezután kerestem fel Shankset. Jó fej ez a Jim…

Shanks irodájában szimpatikus férfi vár, aggódó tekintettel. Zaklatottságának oka, hogy három nappal ezelőtt eltűnt két ügynök, Dana Scully és Fox Mulder. Hümm. Ez az információ nyilvánvalóan kevés, tehát tedd fel kérdéseidet. Kiderül, hogy nagy valószínűséggel nem valamilyen romantikus kiruccanásról van szó. Azon kívül, hogy Washingtonba, pontosabban Everettbe mentek, ahol egy hétre a Comity Innben kibérelték a 103 és a 104-es szobát, nem sokat fogsz megtudni feletteseidtől. Mindenesetre az ügyet, amin dolgoztál, majd passzold át Cooknak, hogy minden erőddel ide koncentrálhass (az íróasztalodon vannak az akták). A két ügynökről beszerzett dossziét átvizsgálva megtudhatod a legfontosabb adatokat (a telefonszámokat jegyezd fel). Az asztalodon egy levél is vár, Barbarától. Hurrá, úgysem egyszerű a helyzet, a hangulat fokozódik!

Ha már itt a számítógép, kukkants be oda is. A neved csak tudod, a password megfejtésével lehetnek gondok, ezért elárulom: Shiloh. Bogarássz nyugodtan, legalább itt tuti otthonosan fogsz mozogni. Az APB-nél feltétlenül küldd el az elveszett ügynökök adatait, hátha…

Skinner a kocsiban vár, ezért gyorsan szedd össze a legfontosabb cuccokat, a fiókodból a fegyvert, bilincset és az igazolványodat, a tárgyalóteremben lévő szekrényből pedig a távcsövet, az álkulcsot, a fényképezőgépet, a zseblámpát, az infra szemüveget és a bizonyítékok gyűjtésére szolgáló készletet.

Ha ez mind megvan, irány a kijárat, mehetsz Everettbe.



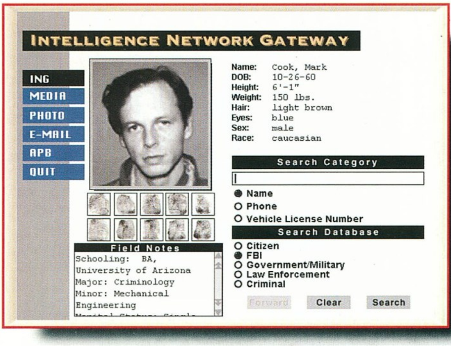
COMITY INN
EVERETT, WASHINGTON

A fogadóban lévő lány nem túl lelkes, de ha felmutattad az igazolványodat, legalább válaszol a kérdéseidre, majd elvezet az ügynökök szobáiba. Neked jut Mulder szállásának átkutatása, légy alapos, vizsgálj át mindent, olvasd el a jegyzeteket, lapozd át az újságot, az ágy melletti könyvet se felejtsd el és így tovább. Scully szobájában találhatsz egy laptopot is, de a password nélkül egyelőre ez mit sem ér. Ha gondolod, kérj tippet Skinnertől. Sajnos az ő ötletei sem válnak be. Azért hívd fel a figyelmét arra, hogy érdemes lenne a kimenő hívásokat megvizsgálni. Menj vissza a recepciós lányhoz, és a számlával együtt megszerezheted ezeket az adatokat is.

FBI FIELD OFFICE, SEATTLE
1996. ÁPRILIS 2.

Menj az irodába. Úgy látszik, a laptopra most nem lesz gondod. Használd a saját számítógépedet, és az ING-gel (Intelligence Network Gateway) szedd össze a szükséges információkat a kocsiról és a két

telefonszám tulajdonosáról (ha elfelejtetted, ott a PDA-ban lévő jegyzet). Ez a Dockside Warehouse érdekes lehet…



Amit az asztalomnál időről időre megtettem, celluxot ragasztottam az orromra. Bulis, tetszett!

Na jó, lássuk inkább azt a raktárépületet!

DOCKSIDE WAREHOUSE, SEATTLE

Bérbe adó??? Érdekes. Az álkulcs segítségével könnyedén bejuthatsz. Ismét alapos vizsgálódásra lesz szükség. Ne feledd, hogy van nálad zseblámpa! A helyszínen talált feszítővassal kinyithatod a ládát. Meg kell találnod egy cigarettacsikket, a fába szorult lövedéket, sőt vérfolt is lesz a földön… Fotózz veszettül, vegyél mintát, amiből lehet stb. Tudod, ahogy a profi ügynökök szokták. :)))

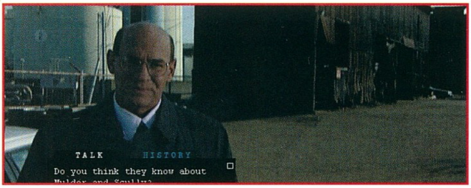
Ezután menj le a vízpartra, és beszélgess el James Wonggal. Mutasd meg neki a port és a többi bizonyítékot. Miután mindent megbeszéltetek, és szinte semmivel sem lettél okosabb, menj vissza Skinnerhez. Neki is mutass meg mindent, és vitasd meg vele a dolgok állását. Na, itt úgy tűnik, nincs több tennivaló. Nahát, ez a fekete Sedan mit keres itt? Egy fotó sosem árt, sőt. Készülj rá, mert feltétlenül le kell kapnod a kocsi rendszámát!

KING COUNTY CRIME LAB, SEATTLE

Egy kis csevely után add le a cuccot, aztán irány az iroda.

FBI FIELD OFFICE

Első a számítógép, akárcsak az életben! Ha rákeresel a rendszámra, mindössze annyival leszel okosabb, hogy az info titkos. Nézd meg a telefonszámot is, és nem árt, ha Wong hivatalos adatainak is utánanézel. Menj a főnöködhöz, mert még Shanks is adhat néhány hasznos tanácsot. Skinnerrel is lesz mit megint megbeszélni, ám neki sürgősen Washingtonba kell mennie, ezért ismét magadra maradsz. Még be sem vackolod magad a székedbe, máris érkezik Cook. Kérd meg, hogy vegye kezelésbe a laptop ügyét, örömmel segít. Ezután menj vissza a raktárhoz.



DOCKSIDE WAREHOUSE, SEATTLE ÉJJEL

Nehogy a főbejáraton próbálj behatolni! Javaslom, keresd meg a hátsó ajtót, odabent pedig inkább használd az infra szemüveget, ha jót akarsz. Nézd meg, mit műveltek ezek itt, aztán menj haza, igazán megérdemled a pihenést.

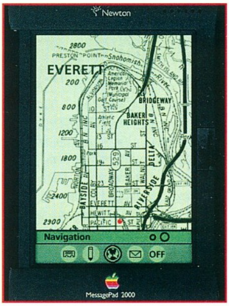
DOCKSIDE WAREHOUSE, SEATTLE 1996. ÁPRILIS 3.

Hát itt meg mi történt? Hajnalban valaki hátulról szépen fejbe lőtte Mr. Wongot. Beszélgess el a fiúkkal, majd a hölggyel is. Ha jól csinálod, felmehetsz vele a hajóra. Kutass, keress, és mindent beszélj meg a nyomozónővel. Időközben elviszik a hullát, és visszatér a kikötőmester is. Szerencsére készséggel válaszol kérdéseidre, és azt is tudja, mit jelenthet a sárga dzsekin lévő Tarakan felirat. Miután kikérdezted, menj is a vészterhes hajóra (használd a PDA-t).

TARAKAN

Furcsa dolgok derülnek ki. A katasztrófában kilencen vesztették életüket, de csak négy szénné égett testet találtak meg, ráadásul a tűz terjedése is meglehetősen sajátosnak tűnik…

Újabb alapos, mindenre kiterjedő kutatás következik. A hajónapló olvasásával akadt némi gondom (pedig kilenc évig tanultam oroszul), de mégsem haszontalan átlapozni. Amikor megtalálod a porban lévő ujjlenyomatot, hívd fel a laboros fickót, örömmel kijön majd a terepre. Egyébként is mindent beszélj meg a nővel, mutasd meg neki az "árnyalakokat" a falon. Ha megtaláltad a gömböt, vidd el a laborba, beszélgess el a sráccal



ismét, csakhogy ápold az emberi kapcsolatokat, aztán irány a HQ.

FBI FIELD OFFICE

Szegény Cook, mi történt? Mit vihettek el? Nézz be a szekrénybe! Na, ennyit a laptopról. A fene, futás a telefonhoz! Azonosították a vérnyomot, az bizony Scully vére. Huh. Beszélj Cookkal, majd ismét használd ki az adatbázis lehetőségeit. Ezúttal a média anyagban érdemes a Tarakan után kutatni. Furcsa ez a Cook, valahogy nem stimmel, amit mond.

TUDTAD?

Az X-akták tévésorozata 1993. szeptember 10-én indult Amerikában. Chris Carter saját ötletén alapuló forgatókönyve két FBI ügynökről szólt, akik meglehetősen eltérő hozzáállással, mégis együttes erővel igyekeztek felderíteni a megoldatlan esetek titkait. Útjuk sokszor paranormális, természetfölötti jelenségek nyomára vezetett. A két hős különleges ellentéte sajátos egységként forrt össze a sorozatban. Mulder meggyőződéssel hisz e világ és az idegenek létezésében, míg a racionális Scully azt vallja, hogy mindenre létezik magyarázat. Ha érdekelnek a részletek, a tévésorozat honlapjának címe: www.thex-files.com.

TARAKAN

Menj vissza a hajóra. Beszélj Astaval, hiszen felmerült néhány fontos nyom, példaként mindjárt megemlíthetem az orosz hajónaplót. Megbeszélés közben hírt kaptok Wong boncolásával kapcsolatban is, szóval irány a boncterem.

CORONER'S OFFICE

Nagy levegő, aztán lépj be. Szegény kínai elég nyamvadtul néz ki, s mint kiderül, heteken belül mindenképpen meghalt volna. Mindjárt tiszta, miért voltak azok a rendkívül erős gyógyszerek a szekrényében. A doktornő szerint eleven zombiként élt, testét szinte teljesen felemésztették a rákos daganatok. A lövedéket mindenesetre tedd el. Sajnos, vagy szerencsére a Tarakanon elégett emberek testei eltűntek, ezért ezek megszemlélését ki kell hagynod. A doktornő emlékszik Scullyra és Mulderre, ugyanis ők is jártak erre pár napja...

Asta lelkesen beszáll a nyomozásba, tehát személyében új partnered van, aki amellett, hogy intelligens, még csinos is. Nem rossz. Mielőtt elmerülnél gondolataidban, vidd el a laborba a lövedéket, aztán irány haza.

APARTMENT

Mit is tehetne az ember, amikor hazaér? Mi sem természetesebb, mint hogy bekapcsolja a computert. Ha leülsz a számítógép elé, örömmel konstatálhatod, hogy leveled érkezett. Az e-mailhez csatolt ujjlenyomatok után keress az adatbázisban. No, igen, így legyen ötösöd a lottón! Persze, hogy Mark Cook a hunyó. Huh. Valaki kopog. Nahát, kit látnak szemeid... Légy kedves, és mondd neki azt, amit hallani akar, majd kérdezz rá az ujjlenyomatokra. Ismét lesz min töprengeni, majd nincs mese, irány a raktár.

WAREHOUSE

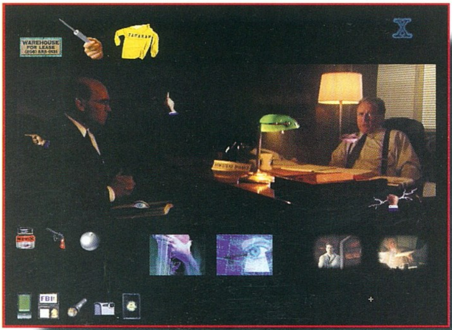
Itt vigyázz, mert könnyen vízi hullaként végezheted! Szállj be a teherautóba, és szélsebesen nézz körül. A

kesztyűtartóban találsz egy összegyűrt cetlit (RR 1121, 82464). Tedd el, szállj ki a másik oldalon, nézd meg búcsúzóul a feliratot (Gordon's Hauling), aztán tűnj el gyorsan.

APARTMENT

Leveled érkezett, olvasd csak el. A két telefonszámnak rögtön utána is nézhetsz, hátha. De nem. A szundi viszont jár...

Máris itt a reggel, kopogtatnak. Kérdés, nevezhetjük-e ezt jó hírnek? Hívd fel a labort, majd mindkét faxot mutasd meg Astának. Ismét lesz miről beszélgetni.



KING COUNTY MEDICAL EXAMINER'S OFFICE, SEATTLE 1996. ÁPRILIS 4.

Aki nem bírja az égett testek látványát, az vegyen nagy levegőt. A pasas elég csúfosan néz ki, ezzel csak egyetérteni lehet. A teste egyenletesen égett meg, pólójának mintája belesült a bőrébe, ugyanakkor maga az anyag szinte sértetlen maradt. Figyelj a doktornő szavaira, kérdezd ki, aztán irány Charno.

CHARNO, GORDON'S HAULING

Menjetek be az épületbe. A feldúlt irodában találhatsz ásót, drótvágó ollót és egy füzetet, ám ekkor egy ember ront elő, és némi dulakodás után rátok zárja az ajtót.

A helyzet cikis, főleg, mert bomba van a fiókban. Az ajtót nem piszkálhatod, pedig menekülni kell, méghozzá gyorsan. Merre? Én is hamuvá égtem itt néhányszor, mire megoldottam. A talaj közelében van egy szellőző, ezt verd szét a lapáttal, aztán iszkiri.

Egy sikertelen csókkísérlet után beszélgess Astával az élet realisztikusabb dolgairól, majd menj haza, és pihenj, megérdemled.

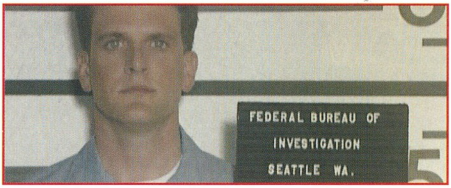
FBI FIELD OFFICE, SEATTLE 1996. ÁPRILIS 5.

Cook a tárgyalóban vár, és mindenféle friss hírrel örvendeztet meg: szemtanú, azonosítás, ilyesmik. Wow! Irány az új raktár!

SMOLNIKOFF'S WAREHOUSE

Na, ez itt kemény lesz. A lövöldözés legalábbis nem az én profilom, szóval néhányszor lelőttek, mire sikerült túlélnem az akciót. Cook fedezzen, te pedig vigyázz magadra. Öt embert kell lepuffantanod, aztán már nem lesz gond.

Miután tiszta a terep, keresd meg a csigalépcsőt, és menj lefelé. Ott van a főkolompos, és Cook is érkezik. Talált egy fegyvert is, ki tudja, miért nem tette el. Menj vissza a földszintre, és alaposan nézz körül. Mindenütt a már ismerős szimbólum... Megtalálhatod a fegyvert és a hajónaplót is. Most visszatérhetsz az öreghez. Beszélgessetek el, aztán vidd el a fegyvert a laborba, majd gyere vissza ide. Miután Cook elvitte Smolt, csörög a mobil telefonod. Vedd fel, mert ismét baj van. A Tarakan még mindig



radioaktív! Időközben e-mailed is érkezik, siess haza. Mielőtt utánanézhetnél az ujjlenyomatoknak, szabályosan berobban a dühös Asta, akit bizony Cook nem hívott fel, szóval a felháborodása jogos, ráadásul telefonhívásod is lesz... Sűrűsödik a helyzet, közeleg a csúcspont, úgy hiszem. Aludj rá egyet!

SAND POINT, HANGAR 4

Ezzel a Mr. X-szel nagyon óvatosan kell beszélni. Vedd elő minden diplomáciai érzékedet, ha túl akarod élni ezt az egyébként igen fontos találkozást. Amit az úr mond, hétpecsétes titok, e nem láttad őt, soha nem is találkoztatok, és így tovább. A tőle kapott halálos fegyver szintén rejteni való! Mire Astra megérkezik, az úr már elmegy. Együtt siessetek Gold Barba.

GOLDBAR, PRESBYTERIAN HOSPITAL 1996. ÁPRILIS 6.

A doktornő egykönnyen nem enged Scully közelébe, néhány kérdésre meg kell válaszolnod, utána viszont szabad az út. Azért kérdezz meg tőle mindent, mielőtt belépsz. Scully sem lesz sokkal kedvesebb, és ha nem akarsz gyors ütemben megválni a szervezet kötelékeiből, akkor mutasd meg neki a stilettót. Ezután már nyugodtan cseveg携hettek, aztán irány az RR 1121, ha még emlékszel...

RURAL ROUTE 1121 FANTE COUNTY, WASHINGTON

A vonatoknál újabb kutatás vár.

Mássz fel a telefonoszlopra, és távcsővel fürkészd át a vagonok tetejét. Én itt eléggé megakadtam, mert észre sem vettem, hogy odafent forogni is lehet, szóval, tessék rendesen körülkémlelni! Amint megvan a speciális vagon (ismerős lesz a filmből, feltéve, hogy láttad), be tudsz menni körülnézni. A szétégett kocsiban még mindig jól felismerhetőek az illegális műtétek nyomai. Amint kilépsz, elcsíphetsz egy csavargót, aki a maga sajátos módján relatív hasznos információkhoz, sőt kis barkochba után egy videokazettához juttat. Ezt érdemes mihamarabb megvizsgálni!

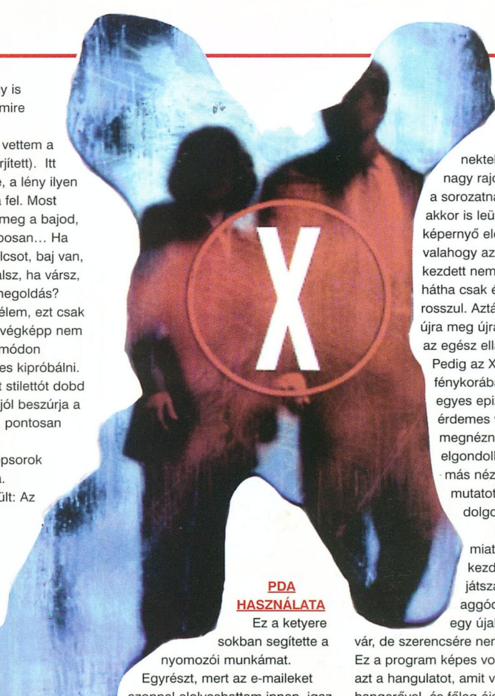
FBI FIELD OFFICE, SEATTLE

Ne tipródj, merre mész, mert az animáció rögtön visz az irodádba, ezzel sem lesz gond. Megérkezik Cook is, indulhat a mozi! Tedd a kazettát a lejátszóba, aztán figyelj, mert lesz min csodálkozni, főleg azoknak, akik nem látták a legutóbbi X-akták videokazettát. Az orvos képére keress rá az adatbázisban. Már csak ez hiányzott, a katonaság is a buliban van, nagyszerű.

Időközben videokonferenciára való invitálás érkezik, fogadd el. Jó fejek ezek a srácok, és elég sokat tudnak segíteni is. Beszélgess el velük, és figyelj a tanácsaikra, mert fontosak!

ALASKA, COL RAUCH'S RESIDENCE 1996. ÁPRILIS 7. 16:32

Milyen szép, idilli környezet. Kár, hogy nem pihenni jöttél, hanem nyomozni. Ez van. Menj a házba, és próbálj szóba elegyedni a halottal, hátha. Persze nem fog sikerülni, de legalább megpróbáltad, nem igaz?! Menj a felső szintre, és a csontvázat piszkáld meg. Nicsak, egy lépcső. Odafent pedig maga Mulder, személyesen, igaz, kissé elgémberedetten. Ráadásul, sokkal kedvesebben fogad, mint Scully. A csevely végén hívatlan látogatók érkeznek, akikkel Fox nem óhajt találkozni. Sétálj ki eléjük, aztán dönts: futsz,



lősz, vagy velük mész. Ha ez utóbbit választod, nyugodtan mormolj el egy imát… A vérmesebbek lőjenek, részemről futottam, és elrejtőztem az erdő mélyén, egy fa óvó gyökerei alatt. Amikor elcsendesedett a környék, a bázisra mentem, ahol Scully várt. Kérdés, hol van Mulder?!

ALASKA, THE BASE

Ez a hely a kezdet és a vég. Már most elmondom, hogy alapban mindenkit puffants le, aki nem ügynök. Cookra semmiképpen se lőj, mert akkor nem tudod megoldani a helyzetet. A számítógéppel pedig ne szenvedj, már nincs jelentősége.

Akkor először is, menj oda, ahol az ágyak vannak. Találsz ott egy elektromos sütögető izét (nem tudom pontosan, mi ennek a neve, olyan, mint egy tehénterelő elektromos pásztorbot vagy mi). A lényeg úgyis az, hogy Cook mindjárt megtámad, és üt-ver, ahol ér, sőt le is lő, hacsak nem sütögeted meg a fent körülírt eszközzel. Azért hagyd egy kicsit beszélni, mert kiderül egy s más, tisztulni látszik a káosz. Ezután keresd meg Muldert. Ejha, ismét ciki van, olaj futkos a szemében… Ne beszélj vele, csak szólj Scullynak, hogy rohanjon, s tedd ezt te is. Jobbra valahol kószál egy fickó, őt lődd le, majd keresd meg a zaklatott Scullyt. El is mondja a nagy tervét, láss hozzá a megvalósításához. Két kapcsolót kell aktiválnod, majd kinyitni az üvegterem mindkét végén az ajtókat. Ezután menj vissza Scullyhoz, és döntsd el, merre indulsz. Vissza ne fordulj, mert a hölgy kissé ideges, mindenre lő, ami mozog. Tarts ki, és lődd le az őrt, szerezd meg a kulcsot, aztán futás át az üvegtermen, majd nyomd meg a gombot. Még jó, hogy Scully a másik végén lezárja! Így is ötvenszer meghaltam, mire sikerült megcsinálni (pontosabban igénybe vettem a helpet, mert már megőrjített). Itt persze még nincs vége, a lény ilyen könnyen nem adja fel. Most Cookkal gyűlik meg a bajod, méghozzá alaposan… Ha elfordítod a kulcsot, baj van, ha lősz, meghalsz, ha vársz, szintén. Mi a jó megoldás? Megmondom, de remélem, ezt csak akkor olvasod, ha már végképp nem megy, mert számtalan módon meghalhatsz itt, érdemes kipróbálni. Tehát, a Mr. X-től kapott stilettót dobd oda Scullynak, ő majd jól beszúrja a volt barátod gerincébe, pontosan oda, ahova kell.

Már csak a záró képsorok megtekintése van hátra. Gratulálok! Ismét kiderült: Az igazság odaát van!

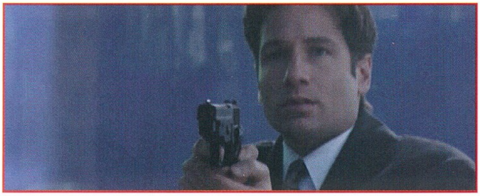
TIPPEK

Emlékszel?! A legfontosabb, hogy mentsd el a játékállást sokszor, mert el lehet szúrni, meg lehet halni és így tovább.

Próbálj ki mindent, mert poénos dolgok történhetnek. Megölheted Skinnert vagy akár a két agyonkeresett, szupertitkos ügynököt is, megbilincselheted a főnöködet és így tovább.

Feljegyzéseidet a PDA segítségével időről időre küldd el Skinnernek és Shanksnek is, mert egyrészt jó néven veszik, másrészt segíthetnek tanácsaikkal.

Ne feledkezz meg a számítógépről és a benne rejlő adatbázisról, mert sokszor fontos adatokhoz juttat.



PDA HASZNÁLATA

Ez a ketyere sokban segítette a nyomozói munkámat. Egyrészt, mert az e-maileket azonnal elolvashattam innen, igaz a csatolt fájlok megtekintését nem tette lehetővé. Másrészt, mert ezzel egyszerűbb volt az utazás. Ha esetleg nem lenne tiszta a használata, itt egy kis segítség.

Addresses - nevek, címek, telefonszámok és e-mail címek jegyzéke.

Note pad - ide jegyzed fel automatikusan a nyomozás során előbukkanó, nem elfelejtendő adatokat (telefonszámok, rendszámok, ilyesmi). Ezeket a feljegyzéseket a Forward paranccsal időről időre továbbíthatod a listádban szereplő személyeknek.

Navigation - térkép, több szinten. Tulajdonképpen itt jelölöd ki az aktuális úti célt. Az elérhető helyeket piros pötty jelöli.

E-mail - innen is, akár a számítógépről, elérheted leveleidet, sőt ha túl sok összegyűlt, nyugodtan le is törölheted (delete).

ÉRTÉKELÉS

Bevallom nektek, sokáig nagy rajongója voltam a sorozatnak, és még akkor is leültem a képernyő elé, amikor már valahogy az egész kezdett nem stimmelni, hátha csak én látom rosszul. Aztán csalódtam, újra meg újra, valahogy az egész ellaposodott. Pedig az X-akták fénykorában minden egyes epizódot érdemes volt megnézni, mert elgondolkodtatott, és más nézőpontból mutatott meg néhány dolgot.

Mindezek miatt kicsit félve kezdtem el játszani, mert aggódtam, hogy egy újabb csalódás vár, de szerencsére nem így történt. Ez a program képes volt megadni azt a hangulatot, amit vártam. Kellő hangerővel, és főleg éjszaka, igenis hüledeztem, rémüldöztem, aggódtam, egyszóval benne éltem a játékban. Képes voltam Craig Willmore-ral azonosulni, és minden percét élveztem a nyomozásnak és a történetnek, kivéve talán a számos halálesetet. A frász kerülgetett, amikor először toccsantam vízi hullaként a talajra. Brrr.

Olyan volt az egész, mint a film, és a kivitelezés is profi. Kicsit talán könnyű, és a hét cd által sugallt mérethez képest rövid, de feltétlenül megéri végigjátszani. Örülök, hogy ezt a hétvégét az FBI kötelékében tölthettem. :))

A rajongók egyébként október 22-től a moziban is találkozhatnak kedvenceikkel. A film címe nem hazudtolja meg a hagyományokat: X-akták - Szállj harcba a jövő ellen! A vászon előtt találkozunk!

Lily
Thx to Satyi!

INFO

● E	■ P120	◆ GABRIEL KNIGHT 2
● A	■ 250 MB HD	◆ RIPPER
● K	■ 16 MB RAM	
	■ SVGA	
	■ 4x CD	
	■ SB COMP.	

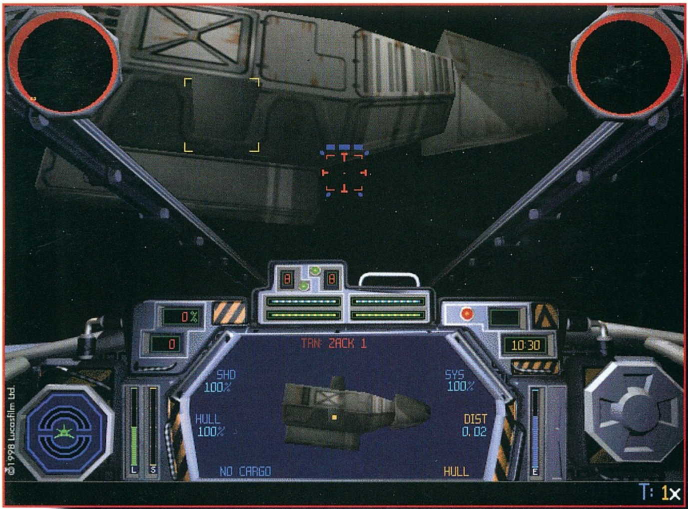
90%

X-Wing Collector's

THE BEST OF COLLECTOR'S

Boy barátommal nem sok közös vonásunk van. Egy dologban azonban egyetértünk, a Star Wars univerzum a legnagyobb csoda a repülés óta. Ezért is vártuk olyan lelkesedéssel az X-Wing Collectors CD-t. Mint azt már bizonyára tudjátok, ez nem más, mint az eredeti X-Wing, Tie Fighter és a Flight School újrafeldolgozása. Szükség is volt már egy ilyenre, hiszen sok játékost nem elégített ki az X-Wing vs. Tie Fighter, hiszen az inkább a többjátékos üzemmódra lett kihegyezve. Aztán megjelent a Balance of Power, de az meg túl nehézre sikeredett. Mindenki nosztalgiával emlékezett vissza az eredeti küldetésekre, viszont azok grafikája bizony hagyott némi kívánnivalót maga után. A LucasArts azonban most az egyszer egy icipici csalódást okozott nekem. Igazából nem tudnám megmondani, miért, de én többet vártam ettől a feldolgozástól. Igaz ugyan, hogy az X-Wing vs. Tie Fighter grafikus engine-jét felhasználták, de egy évvel a megjelenés után bizony az is elég elavultnak számít. Sokkal inkább számítottam az átvezető animációk teljes átdolgozására. Sajnos, ez nem teljesült. Maradt minden a régiben. Ez valahol nem rossz, hiszen még a grafikai hiányosságok ellenére is ez a legjobb űrszimulátor, amivel valaha is játszottam. Mindenesetre jobb lesz, ha a LucasArts elgondolkodik a fejlődés jelenlegi ütemén, mivel könnyedén elveszíthetik a jelenlegi vezető pozíciójukat. Elég, ha csak az Interplay Descent Freespace-ére gondolunk. Olvastam azonban egy interjút Larry Hollanddal, a sorozat szülőatyjával. Elcsepegtetett néhány információt egy készülő új szimulátorról. Sajnos azon kívül, hogy a Star Wars világában fog játszódni, semmi mást nem volt hajlandó elárulni. Arról azonban biztosított mindenkit, hogy a rajongók nem fognak csalódni, bár ez egy kicsit más lesz, mint amit megszokhattak. Lelki szemeim előtt ilyenkor egy Millennium Falcon szimulátor jelenik meg. Már csak ez hiányzik a LucasArts repertoárból. A baj csak az, hogy abból a projectből a következő év végéig nem lesz semmi.

Mocsy



Úgy lehetett tudni, hogy ami idáig jó volt, az most megújulva szép is lesz. Bővebben, az a hír járta, hogy nem csak a hajókat rajzolták újra, hanem az átvezető animációkat is, úgyhogy már ezek miatt is érdemes lesz újrajátszani a régi küldetéseket.

A valóság ennél azért prózaibb, mert a bevezető jelenetet tényleg újraalkották (a hajók mozgása itt is béna helyenként), de az összes átvezető képsor a régi. A hajók kidolgozására viszont tényleg nem lehet panasz, és szerencsére

meghagyták a lázadó vadászok - szerintem sokkal használhatóbb - központi kijelzőjét, amin ugyan kevesebb az információ, de legalább látszik a befogott hajó hozzánk viszonyított helyzete.

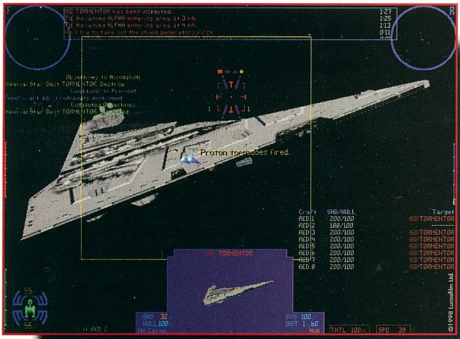
Új köntösbe bújt az Indepence zászlóshajó hídja is, míg a díszegyenruhánk és a kitüntetéseink nem változtak.

Érdekes módon volt, ahol szegényebb lett a program. Annak idején a saját magunk alkotta pilótákból jelölhettük ki a kísérőket, akikért valahogy több felelősséget érzett az ember, mint a sokkal személytelenebb vörös vagy arany egyért. Nem beszélve arról a nem mellékes körülményről, hogy a kísérőként tapasztalatot szerzett vadászok sokkal nagyobb segítséget jelentettek a későbbi feladatoknál. Márpedig a Y-szárnyúakkal repült bevetéseknél elkelt a segítség. Most viszont nincs beleszólásunk, hogy kit viszünk a halál bajszát pödörgetni.

Másik dolog a sebesség. Annak idején, amikor kijött az X-Wing a 386DX40, 4MB RAM-mal még nemigen viselte rezzenéstelen képernyővel a a csillagrombolók közelében vagy a Halálcsillag felett vívott űrcsatákat. Szerencsére a programozók nem butították a kódot arra a szintre, hogy a szimulátor megőrizze az említett tulajdonságát, így az árokban vagy a felszín felett repülve sem döcög a kép. Azt persze nem mondanám, hogy a sebesség szédítő mámorát adja a repülés, mert az árok felé zuhanva most is olyan érzés fogott el, mintha kötélen himbálózna a gép.

A küldetések, amelyek régen olyan nehéznek tűntek, mára vesztettek hírhedtségükből. Érdekes volt néhány bevetést valami új taktikával megcsinálni. Persze néha el is gondolkoztam, hogy hogyan kínlódhattam régen annyit a birodalmiakkal. Nem tudom, próbáltátok-e, de a Halálcsillagot fel lehetett robbantani egyetlen, a támadó vadászokra vagy a felszíni ütegekre leadott lövés nélkül is. Egyszerűen csak levettem a lézerekről az energiát (a pajzsokat töltésre állítottam), hogy a Tie vadászok sebessége fölé gyorsulva lehagyjam őket, lementem az árokba annyi időre, hogy bekapcsoljon a tűzvető computer, azután visszaemelkedtem a felszíni lövegek hatósugarán túlra, de nem túl magasra, hogy a számítógép ne veszítse el a hőkivezető nyílást. Ezután csak el kellett repülni a célponttól, úgy másfél-két kilométerre az árokba süllyedni, elengedni a torpedókat, és Coruscanton kezdhették is árulni a téglajegyeket az új űrállomás építésének adakozásához.

A CD másik darabja az X-Wing vs. Tie Fighter semmi újat nem nyújt, egyszerűen az egyet fizet, kettőt kap szellemében kerülhetett a korongra.



Egy érdekesség. Nekem úgy tűnt, mintha a lázadó vadászok lomhábbak lettek volna itt, mint az XWingben, és nemcsak kevésbé fordulékonyak, de lassabbak is.

A másik fájó dolog, hogy amíg öt éve egy QuickShot Warriorral játszottam (amiben a tolóellenállás a II.Tour of Duty végéig is alig bírta), addig most itt volt a programozható joy, ami annyit segített, mint halottnak a csók, mert a játékokban továbbra sincsen a tűzgombnak megfelelője a billentyűzeten. Anélkül meg ugye, legfeljebb káromkodhatunk, ha jönnek a birodalmi vadászok.

Végül is nem rossz, hogy kiadták az X-Wing és a Tie Fighter (ld. Mocsy) új változatát. Valahogy olyan, mint amit a filmekkel csináltak. Ugyan nem sokkoló a változás, de olyan jó az alapötlet, hogy az is elég, ha az új köntösbe bújtatott verzióval nem rombolják le az illúzióinkat. Nem beszélve arról, hogy talán a felújított filmekhez hasonlóan ez is csak emlékeztető-bevezető egy új részhez, ami majd új mércét állít.

-Boy-

1088 Bp. Rákóczi út 13. tel:266-6059 fax:318-665
e-mail:pixel@mail.matav.hu www.pixel.hu

PIXEL Multimédia

3 év garancia

FIREBIRD 2	THUNDERBIRD 2	BLACKHAWK	ANALOG PRO	GAMEPAD PRO
14 gombos programozható joystick 8 állású panorámagombbal	4 gombos joystick 4 állású panoráma-gombbal	ergonómikus kivitelű 4 gombos joystick	klasszikus kivitelű 4 gombos joystick	az első 10 gombos programozható gamepad

DIAMOND

5 év garancia

MONSTER FUSION	MONSTER II	VIPER V550	STEALTHIIG460	VIPER V330	SONIC IMPACT
3D fx Banshee chip 250 MHz RAMDAC 16 MB RAM	3D fx Voodoo chip set 8 MB EDO RAM	nVidia Riva TNT 250 MHz RAMDAC 16 MB RAM	Intel 740 chip set 8 MB 100MHz SGRAM	NVDIA RIVA 128 chip set 4 MB 100MHz SGRAM	PCI sines, 16 bit 48 KHz Wave Table hangkártya

részletfizetési lehetőség

PixelView

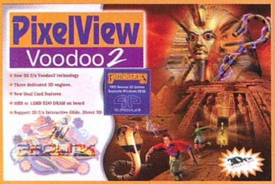
VISUAL MEDIA

WIN COMPUTER
1067 Budapest, Szondi u.19.
Tel.: 353-4304, Fax: 317-2834
http://www.win.hu
E-mail: win@win.hu

■ Combo TVplus:
PCI VGA max. 2MB
Philips TV tuner + overlay
Távirányító + teletext (opció)
Video capture
Kedvező Ár!

■ 3D Combo TV:
Laguna 3D chip
4MB RDRAM!!!
230 MHz RAMDAC
Philips TV tuner + overlay
Távirányító + teletext (opció)
Video digi + capture
FM rádió (opció)
AGP verzió (opció)

■ PlayTV:
PCI TVtuner kártya
bármilyen VGA kártyához jó
teletext
FM rádió (opció)

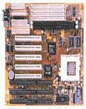


■ 3Dfx Voodoo2:
3db 3Dfx chip
12MB RAM
3D-s játékok

OLD MAN
Tuningműhelye
HardWerem-96 KFT
Budapest,VI.Csengery-u.55.
Telefon: 3-326-841, 06-20-244-647
Nyitva: 9-18 óráig, pénteken 9-17 óráig

- Válogatott processzorok -

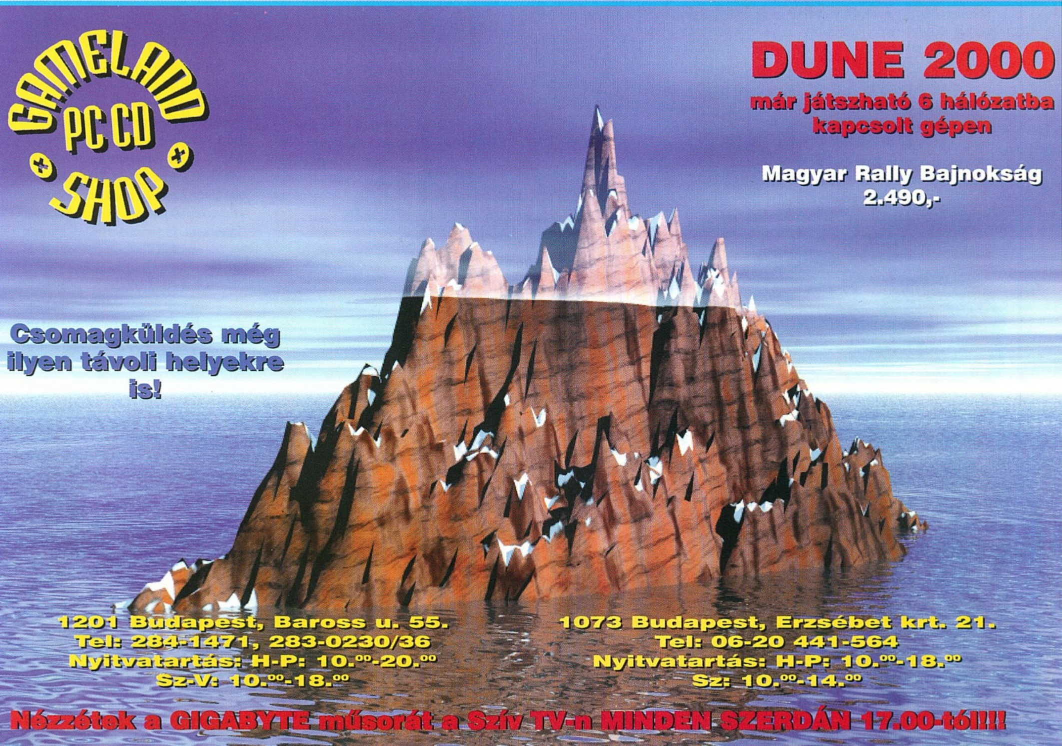
- A legújabb Pentium, és Pentium II. alaplapok -



- Csúcs tuning-konfigurációk -

E-mail: oldman@mail.matav.hu
Home-page: http://www.internetto.hu/stb/hardver/

USDM
✓ EP-61BXA-M ✓ Intel BX Chipset ✓ 100MHz buszsebesség
✓ Intel Pentium II 233-550MHz ✓ 2S/1P/1USB ✓ USDM, KBPO, ESSJ
✓ EP-58MVP3C-M ✓ VIA MVP3 Chipset
✓ 100MHz buszsebesség ✓ 1MB Cache (ATX-nél)
✓ Processzor 120-500MHz-ig ✓ 4PCI/3ISA/1AGP
KOMEL KFT
1118 Bp., Csikihegyek u. 12.
Tel: 246-8411, 246-2734
SAM COMPUTER KFT
1148 Bp., Csernyus u. 63/a.
Tel: 222-1768, 363-5277
EPoX
KVENTA KFT
1067 Bp., Podmaniczky u. 37.
Tel: 269-5262
OK SVED
Hivatalos EPoX disztributor
1143 Budapest, Hungária krt. 67. Tel.: 222-0133
hardware@sved.hu
2 év garancia


GAMELAND PC CD SHOP
DUNE 2000
már játszható 6 hálózatba kapcsolt gépen
Magyar Rally Bajnokság
2.490,-
Csomagküldés még ilyen távoli helyekre is!
1201 Budapest, Baross u. 55.
Tel: 284-1471, 283-0230/36
Nyitvatartás: H-P: 10.00-20.00
Sz-V: 10.00-18.00
1073 Budapest, Erzsébet krt. 21.
Tel: 06-20 441-564
Nyitvatartás: H-P: 10.00-18.00
Sz: 10.00-14.00
Nézzétek a GIGABYTE műsorát a Szív TV-n MINDEN SZERDÁN 17.00-tól!!!!

Cluedo

A MACSKÁNAK HÉT, MR. BODDYNAK 12!

Arlington Hall, ez a jobb napokat is megélt villa olyan eseményeket él át, amelyekről - ha falai beszélni tudnának - sok estén át mesélhetne az érdeklődőknek. A ház ura egy bizonyos Mr. Buddy, akinek élete éppen szeretett otthonában ér véget, mégpedig házának egy vendége által. Az angol arisztokráciából, a hozzájuk verődött haszonlesőkből és a magát mindenbe beleártó személyzetből áll az a díszes társaság, amely a végzetes estét együtt tölti Arlington Hall tágas termeiben. Mindenkinek megvan a saját gondja, amely meglehetősen összefügg a többiekkel. Harag és gyűlölet feszül bennük a ház ura ellen. Mindenki tenni akar valamit, de csak egy valaki cselekszik. Indítéka valamennyiüknek volt, de úgy tűnik, még alibije is.

Nem könnyű tehát a heyszínre érkező nyomozónak megállapítani, ki, hol és mivel vetett véget szegény Mr. Boddy életének.

A Hasbro már korábban hozzálátott nagy sikerű társasjátékainak számítógépes adaptálásához, amelynek legújabb darabja a Cluedo. A korábbiaktól eltérően a pc-s változat most sokkal jobban eltávolodik az eredeti táblás változattól. A három CD-n elterülő interaktív multimédia-alkotás csak fő jellegében viseli az eredeti Cluedo jegyeit. Az eredeti táblás játékot jellemezve csak a nemrég véget ért táborban tanult melléknév jut eszembe: sirály! Az viszont, hogy ettől elszakadt a számítógépes változat, nem jelent hátrányt, amit a legutóbbi társasjáték-adaptáció, a POLITIKA rossz emlékei is bizonyítanak.

CLUEDO A TÁBLÁN

A játék hagyományos változata igazán akkor élvezhető, ha legalább négyen vesznek részt benne. Az egész abból áll, hogy megpróbáljuk kideríteni, az összekevert kártyák közül melyik három lett félretéve a játék elején. Ezek a félrerakott kártyák egy helyiséget, egy személyt valamint egy tárgyat határoznak meg.

A maradék kártyák a játékosokhoz kerülnek, akik lépésről lépésre kérdőre vonnak egy másik játékost a gyilkosság egy bizonyos elképzelése alapján. A kapott válaszok alapján kell kideríteni, mely kártyák vannak a játékosoknál.

Aki pedig először felfedi az elrejtett kártyák tartalmát, vagyis a gyilkosság körülményeit, az nyer.

A játék gyakorlatilag logikai jellegű, amihez némi szerencse is elkel. Akárhányszor játsszuk újra, mindig más felállás alakul ki, így mindig új kihívást jelent, amíg rá nem jövünk a követendő legcélszerűbb taktikára.

CLUEDO A'LA MULTIMEDIA

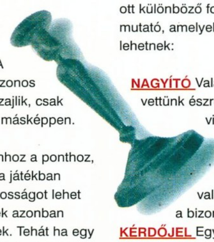
Amikor megtudtam, hogy a játékra 3 CD-t pazaroltak el, csak értetlenül álltam. Szerencsére mielőtt elragadtattam magam, megnéztem, miről is van szó. A Cluedo tulajdonképpen egy egyszerű logikai játék, amelynél a fő hangsúlyt a látványra igyekeztek helyezni.

A játék során egy Agatha Christie stílusú krimi bontakozik ki, ahol mi alakítjuk az éles eszű nyomozót, aki a záró jelenetben egy nagyot szív pipájából, kivár, majd kényelmesen előadja, mi is történt a gyilkosság előestéjén. Valamennyi jelenlévő gyanúsított, ők azonban érdektelenséget színlelve hallgatják a történetet. A gondosan megfogalmazott mondatok pattanásig feszítik a gyilkos idegeit, aki végül

önmagát leplezi le.

A nyomozás során Arlington Hall helyiségeit kell bejárnunk nyomok, bizonyítékok után kutatva. A jelenlévők elbeszélését összevetve lassan kialakul az esemény háttere. A beszámolók rendkívül sok ellentmondást tartalmaznak, amelyek feloldása néha nem kis feladat.

A három CD mindegyikén külön történet található. A helyszín, a szereplők és az áldozat mindig azonos, csak a körülmények eltérőek. Egy-egy lemezen ugyanakkor négyféle nehézségi szinten játszhatunk. A szintek mindegyike azonos körülmények mellett zajlik, csak a gyilkosság történik másképpen.

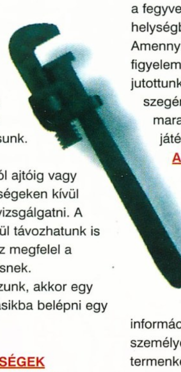


Itt érkeztünk el ahhoz a ponthoz, hogy megállapítsuk: a játékban gyakorlatilag 12 gyilkosságot lehet felderítenünk, amelyek azonban egymástól függetlenek. Tehát ha egy szintet egyszer már végignéztünk, akkor tudni fogjuk, ki, hol és mivel. Ezek után a játék logikairól memóriajátékká alakul.

Természetesen mivel társasjátékról van szó, legfeljebb hatan vehetnek részt egyszerre a rejtélyes gyilkosság megoldásában. Ilyenkor körökre osztva működik a játék. Egy körben kettőt cselekedhetünk, vagy egyszer vádolhatunk.

A játék mindaddig tart, amíg valaki meg nem oldja a rejtélyt, vagy mindenkinek elfogy a vádolási lehetősége. Bárhogy is végződjék, megtekinthetjük a megfejtést, ami persze rögtön agyon is üti ezt a szintet, mivel legközelebb már csak emlékeznünk kell.

A FOLYOSÓ



Az épületbe betérve a folyosón találjuk magunkat. Egyetlen szerepe a folyosónak, hogy a helyiségekbe eljussunk. Folyamatosan mozoghatunk ajtótól ajtóig vagy elágazásig. A helyiségeken kívül semmit nem lehet vizsgálgatni. A főbejáraton keresztül távozhatunk is Arlington Hallból, ez megfelel a játékból való kilépésnek.

Ha többen játszunk, akkor egy helyiségből egy másikba belépni egy cselekvést jelent.

A HELYISÉGEK

Minden cselekedetünk itt nyer teret. A Sleuth és Expert nehézségi szinten a helyiségek véletlenszerűen helyezkednek el az épületben, míg a többi esetben mindig ugyanott találjuk meg. A szobákban körbefordulhatunk, így a teljes teret megvizsgálhatjuk. Ha az adott helységben tartózkodik valaki, akkor annak figuráját is láthatjuk. A játékosok azonban gyakorlatilag nincsenek jelen, tehát annak nincs jelentősége, ha több játékos is egyetlen teremben van.

A NYOMOZÁS MENETE

A helyiségen végigpásztázva itt-ott különböző formát vesz fel a mutató, amelyek a következők lehetnek:

NAGYÍTÓ Valami különöset vettünk észre, amit meg is vizsgálhatunk. Ez lehet egy tárgy, egy bútor, vérnyom, ujjlenyomat vagy valami, ami fontos lehet a bizonyítás szempontjából.

KÉRDŐJEL Egy személyt kérdezhetünk ki. Ilyenkor általában elmesélnek valamit Mr. Boddyhoz fűződő kapcsolatukról, esetleg, hogy mi különöset vettek észre az este folyamán. Külön rákérdezhetünk a tárgyakra is, amelyeket már megtaláltunk.

AJTÓ Visszatérhetünk a folyosóra

KAMERA Az öreg állóóra mindenhol ott van. Segítségével megnézhetünk egy jelenetet, ami éppen az adott helyiségben zajlott le a gyilkosság előtt.

GYERTYA A ház alagsorát titkos átjárók hálózzák be. Gyorsan átjuthatunk így egyik helyiségből egy másikba. Érdemes a hangokra is figyelni, mivel az átjárókban fontos tanácsokat kaphatunk.

CSENGETTYŰ Összezörgethetjük a társaságot egy jó kis vádbeszédhez. Meg kell határoznunk a személyt és a fegyvert, amivel az adott helységben a gyilkosságot elkövette. Amennyiben valamit nem vettünk figyelembe, és hibás következtetésre jutottunk, akkor egy csengettyűvel szegényebbek leszünk, de ha még marad, akkor folytathatjuk a játékot.

A JEGYZETEK

Füzetünkbe minden információ automatikusan bekerül, amire rábukkanunk. A már meglátogatott helységekbe itt rögtön át is ugorhatunk. Az információkat pedig áttekinthetjük személyenként, fegyverenként és termenként.

Ezzel gyakorlatilag mindent sikerült elmondani a játékról. Lehetne még itt tippeket adni, de akkor az utolsó morzsáját is elvenném a meglepetéseknek.

AZ AKADÁLY

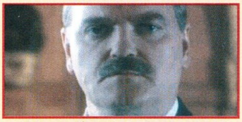
Die wichtigste haben Tugriff, une action est menée a bien joueur un pas de limite, this spiele ist one multimedia experience!

Nos, igen. A Cluedo már egy új generáció játéka. Ha nem lettek volna tíz éve az angol nyelvű szöveges játékok, akkor ma talán semmit nem értenék meg a Cluedoból, amelyben ékes angolsággal adják elő szerepüket a színészek.

Mégpedig nem éppen szájbarágós stílusban. Bár az már nem egészen egyenértékű élmény, de németül és franciául feliratozható is minden beszéd.

Tehát ha valaki nem járatos eme

A SZEREPLŐK



MR BODDY
Arlington Hall ura. Egy gazdag agglegény, akinek pocsék jelleme és sötét ügyletei csak félelmet gerjesztenek környezetében.

MRS PEACOCK
Egy arrogáns, visszataszító jellemű özvegy, határtalan pénzsóvárgással.

MISS SCARLET
Mr Boddy unokahúga, aki nem annyira védtelen, mint amilyennek tűnik.

PLUM PROFESSZOR
Egy gyenge akaratú, könnyen befolyásolható ember.

MRS WHITE
Arlington Hall házvezetőnője. Egy vén pletykafészek, aki mindenbe beleártja magát.

MUSTARD EZREDES
A visszavonult katonatiszt, aki tudja hogyan kell bánni a nőkkel, a pénzzel azonban kevésbé.

MR GREEN
A jóképű szerencselovag. "Siker, pénz, nő, csillogás!": röviden ez minden vágya.

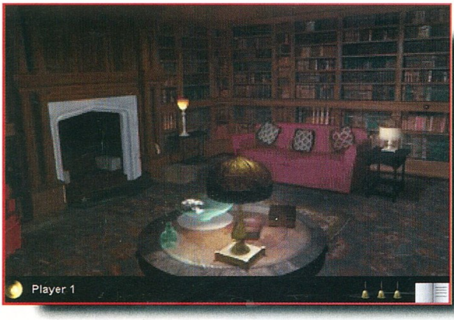
A KOMORNYIK
Ő az aki mindent tud, de mégis érintetlen marad a többiek gyarló üzelmeitől. Egy csendes szemlélő a háttérben, aki ezáltal mindenki fölött áll.

három nyelvben, valamint nincsenek nyelvtanulási ambiciói, akkor max. a kocsijának visszapilantójára akaszthatja a három szépen csillogó CD-t. Persze nyugodtan kérhet a levrov.-on keresztül is hasznosítási ötleteket.

Persze, hogy legyen némi információ is ezen az oldalon lássuk miről is van szó az első CD-n. Amennyiben igény van rá, a következő számban kitérhetünk a többire is.

DEADLY PATENT - A HALÁLOS SZABADALOM!

Plum professzor a kulcsfigurája ennek a történetnek, mivel egy gyenge napján rájön, hogyan készíthet mesterségesen drágakövet. Egészen pontosan rubint. Az eljárást egy levélbe foglalva legépelteti Mrs White-tal, akivel mindjárt fényes



jövőjükön kezdenek el ábrándozni. Plum egy házat ígér Mrs White-nak a remélt óriási haszonból.

Mrs White gyűlöli munkaadóját, így jól jönne, ha végre elhagyhatná. A biztonság kedvéért egy másolatot elrejt a levélből.

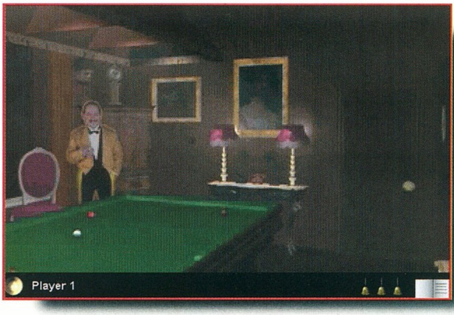
Plum nem ért az üzlethez, így rögtön Boddyhoz fordul a levéllel. Boddy meglátja a hatalmas lehetőséget, és Mr Green segítségével saját nevén szabadalmaztatja az eljárást. Mr Green-nek 10%-ot ígér a nyereségből.

Green feleségül akarja venni Miss Scarletet, de csak ha megfelelő vagyonra tesz szert. Erre most jó kilátása nyílt.

Mrs Peacock is tudomást szerez Boddy tervéről. Családjának érdekeltsége van az ékszerüzletben, ami félő, hogy tönkremenne Boddy mesterséges ékszerei által. Mivel Boddyt nem érdekli semmi, Peacock gyilkossággal fenyegeti meg. Mustard ezredest gyengéd szál köt minden nőhöz, és meg akarja védeni Peacock érdekeit.

Plum rájön a lopásra, és számon kéri Boddyn. Boddy arra hivatkozik, hogy Plum eljárása nem működött, így ő maga alkotta meg a működő formulát, amit mindjárt szabadalmaztatott is. Plumot elutasítja és megfenyegeti.

Miss Scarlet vagyonát Boddy kezelte, és nem volt hajlandó kiadni, amivel unokahúga gyűlöletét váltotta ki.



Mr Green szóba hozza a 10%-ot Boddy előtt, aki letagadja. Green felháborodik, de Boddy ráébreszti, hogy nem tehet semmit. Green megtudja Mrs White-tól, kezében a bizonyíték arra, hogy Plum találta fel az eljárást. A bizonyítékot azonban magánál tartja egy alkalmas időpontig. Ugyanakkor Plumot hathatós megoldás megtételére buzdítja.

Nagyjából ennyi a megtekinthető események lényege az első lemezen. Ebből persze nem derül ki az elkövető személye sem, hiszen mindenkinek volt indítéka.

(ÚJRA)ÉRTÉKELÉS

Első felindultságomban azt éreztem, hogy elegem van már a játékiparból.

Elhajítom a francba a PC-met (csak miután kiszedem belőle az Amigámat is ellátó tápot), és szembeköpök mindenkit, aki a (sz)ámítástechnika hihetetlen fejlődéséről beszél. Az elsőt azóta sem tettem meg, míg a másodikra nem nyílt alkalmam.

Ezután eljátszogattam a Cluedoval, majd végre beérett bennem az a vélemény, amit jelenleg helyesnek látok egy ilyen cuccal kapcsolatban. Azt kell mindenekelőtt leszögezni, hogy ez nem program a szónak abban az értelmében, ahogy bennem kialakult. Bár hányigerem van a kifejezéstől is, ez valójában egy interaktív multimédia alkotás. Ha pedig az, akkor semmiképpen nem lehet azonos módon értékelni, mint egy programot. Itt nincs játszhatóság, eredetiség. Ezek után egy ilyen értékelés következik. Itt egészen más szempontokat kell figyelembe venni.

A Cluedo grafikailag kétféle megjelenítéssel avat be minket a rejtélyekbe. A színészekkel forgatott videobetétekkel, amelyek igazán jól sikerültek. A színészi játék kifinomult jegyeit ismerhetjük fel, amint ezeket az összességükben valószerűtlen, de mégis valós érzésekkel, vágyakkal és elhajlásokkal felvértezett karaktereket megalkotják. bla...bla...bla...

A videobetétekben látható környezetet, az Arlington Hall teljes belső terét renderelve is végigélvezhetjük, melyen sokat segít, ha a desktopunk minél nagyobb felbontású. Ilyenkor ugyanis a játék grafikája elég kicsi lesz ahhoz, hogy ne félkörömnyi pixeleket lássunk. Megfelelő megoldás az is, ha úgy 1-1,5 méterre távolodunk a képernyőtől. Ez egyben szemünket is óvja. Hű, mire nem gondoltak ezek a fejlesztők!

Azt viszont teljesen komolyan mondom, hogy a sztorik nagyon jók. Jól idézik egy Agatha Christie-krimi, vagy a Tíz kicsi indián hangulatát. Ugyanakkor ez okozza a legnagyobb hiányosságot is, azt, hogy hosszabb távon nem köti le az embert. Ó, már megint összevissza beszélek. Ez egy más műfaj! Az 5-6 óra játékidő pedig remek! Egy 90 perces videofilmért is közel ennyit kérnek, és az nem is interaktív.

Angolul tanulóknak pedig sokkal jobb, mint a nyelviskolák kazettái.

Lázi

(A 60%-os értékelés két tényezőből adódik: játéknak 30%, multimicsodának 90%)

INFO

- Hasbro Interact.
- 3T Productions
- Kaland

- 486DX2-66
- 2 MB HD
- 8 MB RAM
- VGA
- 2x CD
- SB comp.

- Risk

60%

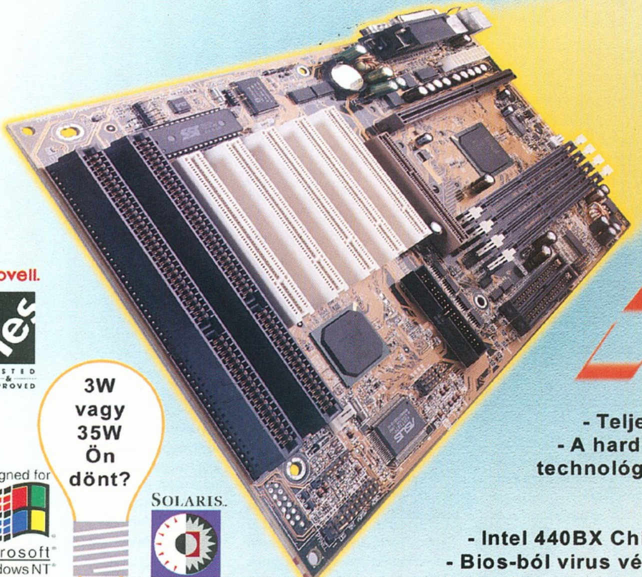
AZ ASUS ELSŐ ACPI-S ALAPLAPJA

"EGY HAGYOMÁNYOS ALAPLAP 35 WATTOT

FOGYASZT SUSPEND MÓDBAN,

DE AZ ASUS P2B-E CSAK 3 WATTOT."

/... TESZTLABOR VEZETŐ./



P2B-E

Novell.
Yes
TESTED & APPROVED

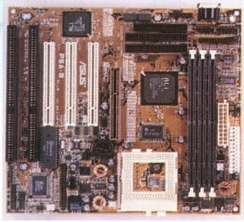
3W vagy 35W Ön dönt?

Designed for Microsoft Windows NT Windows 95

SOLARIS COMPATIBLE

- Teljes ACPI Power Manager támogatás
- A hardware gyártók által elfogadott új technológia teljes támogatása:
  Suspend to RAM
  Suspend to Disk
- Intel 440BX Chip
- Bios-ból virus védelem /ingyenes frissítéssel/
- Wake On Lan technológia

Újdonság!



P5A és P5A-B

- Socket 7-es 100 MHz-es
- AMD K6 teljes támogatás
- Baby AT formátum is
- ALI Aladdin chip
- AGP slot is

ASUS
ASUSTeK COMPUTER INC.
http:\\www.ASUS.COM.TW

A Macroda Kft az ASUS termékek KIZÁZÓLAGOS disztributora Magyarországon!

A Tiszta Forrásból származó alaplapokra 2 ÉV garancia van!

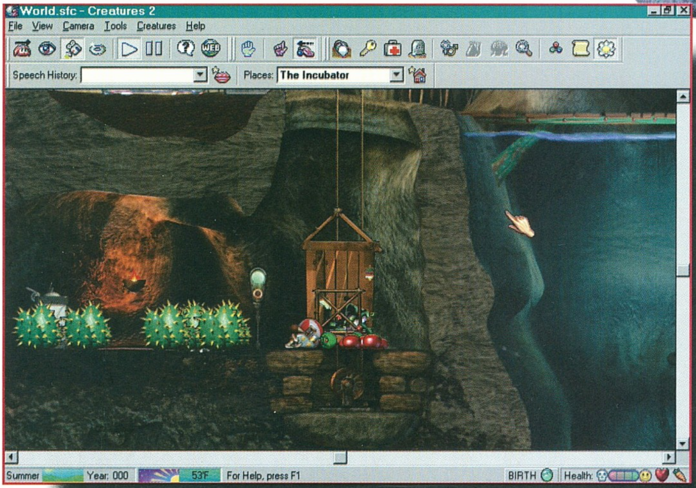
1012 Budapest Attila út 63sz. Tel: 214-2392 Fax: 355-5173 www.macroda.hu

MACRODA
http://www.macroda.hu

Creatures 2

ÚJJÁSZÜLETETT BIRODALOM

A norn szó így önmagában nem tűnik különösebben értelmesnek, csupán annyira, mint Terry Pratchett manái (nomes). Pedig ezek a lények hamarosan betöltik majd sok ifjú felhasználó monitorának legapróbb zugait is, sajátos birodalmat alkotva, mely hidat nyit a virtuális és a valós világ közé.



EGY KIS TÖRTÉNELEM...

Albia földjeit vulkanikus kitörések rombolták szét, és a természeti erők pusztítása csupán egy részét adta a katasztrófának. A földrengések nyomán egy ősi faj titkos laboratóriumai is előkerültek, és a nornok utolsó esélye, hogy a shee bölcsekkel szövetkezve újjáépítsék csaknem porig pusztított földjüket.

Albia világa olyan, mint egy valóságos birodalom, éjszakák és nappalok váltják egymást, változik az időjárás, egymást követik az évszakok, és mindez kihat a benne élő létformák életére. A három legfőbb faj közül az első a norn. Őket a sheek hozták létre, több ezer évvel ezelőtt. Ezek az ártatlan, nyitott, többnyire boldog lények rendkívül békések, szeretetre vágyók és szeretni valók. A rosszindulatú grendelek valamilyen sikertelen kísérlet következtében jöttek létre, velük jóval problémásabb a helyzet. A harmadik a sorban az apró ettin nép, akik leginkább az építők, a munkások szerepét töltik be a birodalomban, és szerencsére elég nagy számban túlélték a katasztrófát...

Mindössze ennyi a története ennek az XL-es tamagotchi világnak, melyben lényeket kelthetsz ki, taníthatod őket, nyomon követheted fejlődésüket, tanulásukat, szerelmüket és halálukat is.

ÍGY NÉZ KI A DOLOG

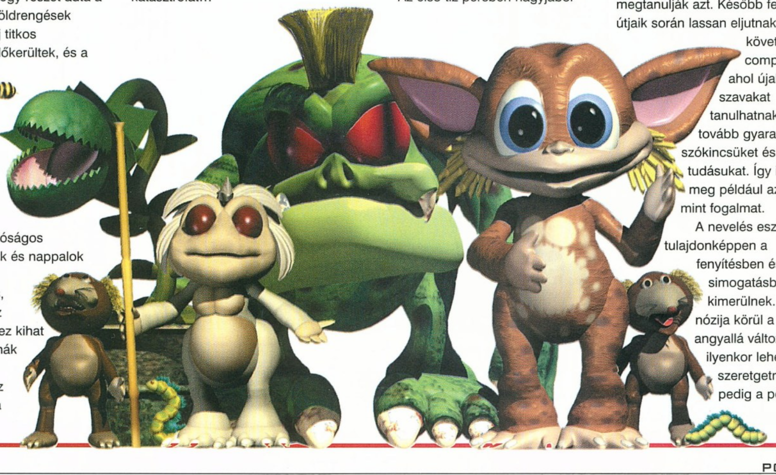
Mi fog történni, ha elkezdesz játszani? Körülbelül ennyi:

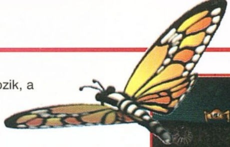
Az első tíz percben nagyjából beszerzel egy tojást, kikeltesz egy lényt, elnevezed, megtanítasz neki néhány alapszót. Fél óra elteltével kedvenced már kezdi felfedezni életterét, a legtöbb szót ismeri, gyerekkora végét éli. Most már kikeltethetsz egy újabb példányt. Valószínűleg a Science Kit is aktív már. Két óra múlva Albiaba elérkezik a nyár. Lényeid lassan egymásra találnak, megismerkednek. A harmadik óra után talán már meg is lesz az első természetes úton születő norn bébi. Valószínűleg már a Grendel és az Ettin fajok képviselői is megjelennek. Ötórányi játék után a második generáció számottevően gyarapodik, és lassan Albia megváltozik...

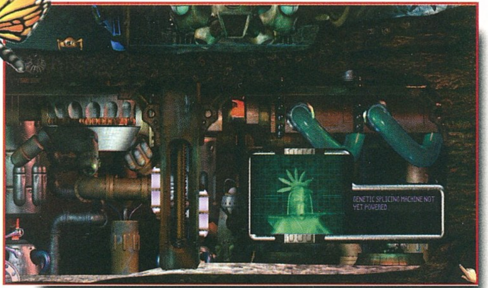
A mi világunkkal összevetve: Albiában egy év nálunk nyolc óra, minden egyes évszaknak két óra jut, és ezeken belül mindössze négy-négy nap van. Egy norn élete meglehetősen rövid, átlagosan mindössze tíz óra játékidő jut neki az evilági örömökből, de ezalatt bőven ad feladatot, hiszen kezdetben olyan, mint egy apró gyerek. Neked kell elnevezned, tanítanod, óvnod, szeretned, fegyelmezned és jutalmaznod őt.

A tanításukhoz szerencsére használhatsz számítógépet. Az úgynevezett "learning machine" segítségével mindössze be kell állítanod a megfelelő szót (éhes, magányos, ijedt stb.) és az apróságok viszonylag hamar megtanulják azt. Később felfedező útjaik során lassan eljutnak a következő computerhez, ahol újabb szavakat tanulhatnak, és így tovább gyarapíthatják szókincsüket és tudásukat. Így ismerik meg például az evést is mint fogalmat.

A nevelés eszközei tulajdonképpen a fenyítésben és a simogatásban kimerülnek. A norn nózija körül a kurzor kis angyallá változik, ilyenkor lehet szeretgetni őt, ha pedig a popsijához







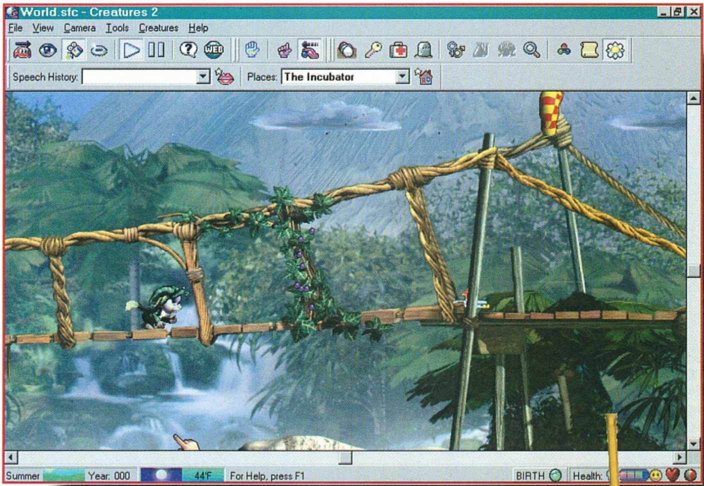
viszed a kurzort, akkor egy ördögfej jelenik meg, és ekkor lehet odacsapni, ha erre van szükség. Ha szeretnéd valahová elvezetni védencedet, válaszd inkább a pozitív megerősítést, azaz simogasd meg, és amikor követi a kezedet, ismét borzold meg a fejét. Ezt nagyon szereti, és szép lassan megtanulja, hogy ha követi a kezet, szeretet kap.

Természetesen nevet is adhatsz kedvencednek, sőt feljegyzéseket is készíthetsz róla. Ez annál is érdekesebb, mert a norn gyűjteményed akár e-mail formában is cserélhető az interneten! Az adatokat tehát úgy add meg, hogy a lénnyel együtt mindezt szintén átadod.

Az első órának egyébként kulcsszerepe van kettőtök kapcsolatában, hiszen rengeteget kell tanítanod és nevelned őt, ahhoz, hogy képes legyen veled kommunikálni, és a dolgokat megfelelően használni. Ha esetleg beteg lesz valamelyik kedvenced, külön orvosi szett van meggyógyítására, és ha ennek ellenére elhalálozik, a temetőben megtalálod majd sírját.

A képernyőn egyébként apró ikonok figyelmeztetnek, hogy a kiválasztott lény éppen fáradt, elveszett, magányos, fázik, éhes, fél, beteg, mérges vagy álmos és így tovább. Ha megtanulsz ezekből olvasni, gyorsan átlátod majd a helyzetet.

A programnak már az első része is meglepően hatalmas rajongótábort halmozott fel, ennek megfelelően a készítők időben gondoskodtak a folyamatos szórakozásról. Az internetről állandóan elérhetőek lesznek például új tárgyak, melyeket érdemes használat előtt analizálni, nehogy veszélyt jelentsenek kedvenceidre.



VÁLTOZÁSOK

Az első részhez képest a Creatures 2 mérföldeket lépett előre. Maga a játéktér a kétszeresére nőtt, a grafikai megjelenítés pedig szemet gyönyörködtetően megváltozott. A terepek között már megjelenik a vulkános, mocsaras és a sivatagos felszín is, a tájat gyönyörű vízesés vagy tó teszi egyedülállóvá. Újdonságot jelentenek az időjárási tényezők is, hiszen az első részben nem volt hóesés, szeles idő vagy például vihar. A norn faj agyi kapacitása is jelentősen megváltozott, ha ezt lehet így mondani. Ezért kedvenceid ezúttal jóval intelligensebbek lesznek. A rengeteg tárgy között számosat nem is tudtak volna használni a régi idők kissé primitív kreatúrái, ilyenek például a teleportok, a liftek vagy a járművek. Szintén nagy változás, hogy a növények is élik saját életüket, kihajtanak, virágot hoznak, magot érlelnek, majd elpusztulnak, és a körfolyamat kezdődik elölről. Akik egyébként játszottak az előző résszel, azok régi kedvenceiket áthozhatják ebbe a megújult környezetbe.

ÉRTÉKELÉS

Nehezen értékelem ezt a játékot, mert már nagyon nem az én világom, de el tudom képzelni, hogy a 8-12 éves korosztályt hosszú órákra le tudja kötni. Az, hogy ebből mennyit tanul a gyerek, nagyjából azonos problémakört vet fel, mint a tamagotchi téma, ebbe most nem igazán szeretnék belemenni. Az viszont kétségtelen, hogy a programban lévő lehetőségek profizmust és alaposságot mutatnak, és számos felfedezni való vár nornokra és nevelőikre egyaránt.

Ajánlott honlap: www.creatures2.com

Lily

INFO

- MINDSCAPE
- MINDSCAPE
- SZIMULATOR

- P90
- 40MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB COMP.

◆ CREATURES I

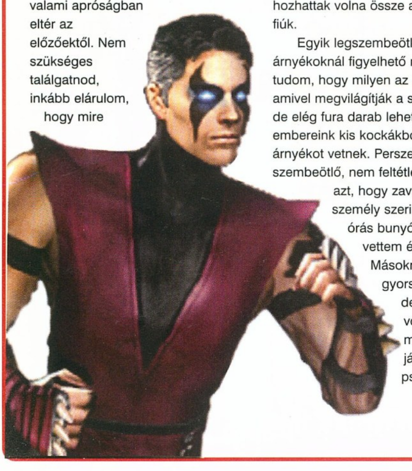
88%

Mortal Kombat 4

A KÜZDELEM FOLYTATÓDIK

Nem különösebben könnyű a dolgom, mikor az MK4-ről kell cikket írnom. Ha a személyes véleményem akarnám leírni, az abból állna, hogy hú, meg ha, meg hogy ez aztán jó kis game. De ha objektív, minden részletre kiterjedő kritikát akarok kanyarintani, akkor bizony elég sok negatív tulajdonságát fel kell sorolnom.

Ha nem vagy teljesen vak, első blickre feltűnhet, hogy ez a rész valami apróságban eltér az előzőektől. Nem szükséges találgatnod, inkább elárulom, hogy mire gondolok: a grafikára. Mert az biza rendesen megháromdésedett. A régi – a maga idejében fantasztikus, de mai szemmel nézve kissé nevetséges – mikromanókat hatalmas monstrumokra cserélték le, akik végre nem csak előre, de oldalra is lépkedhetnek. (Whoa! Ez már azért valami!) Ez hihetetlenül megdobta a hangulatot, de sajnos elég sok apróság maradt, amit kijavítva sokkal tökéletesebb gamét hozhattak volna össze a programoló fiúk.



Egyik legszembeötlőbb hiba az árnyékoknál figyelhető meg. Én nem tudom, hogy milyen az a lámpa, amivel megvilágítják a szereplőket, de elég fura darab lehet, ha hatására embereink kis kockákból álló árnyékot vetnek. Persze az, hogy szembeötlő, nem feltétlenül jelenti azt, hogy zavaró is. Én személy szerint csak öt-hat órás bunyózás után vettem észre. Másoknak ez ugyan gyorsabban ment, de ők nem is voltak képesek megérteni a játék pszichológiáját.

A kameramozgatás viszont egy kicsit tényleg butára sikeredett. Időnként előfordul, hogy az emberek pár pillanatra kiperdülnek a képből, néha meg tereptárgyak takarják el őket. De ezek csak ritkán fordulnak elő, és olyan kevéssé van szerepük, hogy szinte azonnal feledésbe is merülnek. (Kivéve, mikor egyszer nyerésre álltam, de Réka bebújt egy izé mögé. Mire aztán kibányásztam onnét, már feleannyi energiám volt, mint azelőtt. Ugye?!)

Aztán egyesek kifogásolják a textúrázás milyenségét (szerintem semmi gond nincs vele) és a vér fröccsenését. Ez utóbbi valóban erősen a nyolcvanas évek színvonala felé tendál.

Na, de emberek (és lányok, nehogy valaki faji előítélettel vádoljon)! Kinek jut ideje arra, hogy ezekkel törődjön, miközben épp azzal van elfoglalva, hogy pástétomot csináljon az ellenfeléből? Lehet, hogy ezek tényleg csúnya hibák, és dühítő, amiért egy ilyen játéktól sajnálták azt a pár hetes (napos?) plusz munkát, amivel kijavíthatták volna, de egy biztos: a számtalan új ötlet bőven feledtetni tudja őket.

Kezdeném talán a számomra legkedvesebbel: a törések bevezetésével. Minden karakternek egyéni technikája van az ellenfele harcképtelenné tételére. Az előző részekben, ha túl közel kerültek egymáshoz a szereplők, a kis rúgás hatására térddel illették a másik nemesebb testrészeit. Mára egy sokkal kiforrottabb módot fejlesztettek ki a „kellemetlenkedésre". Sub Zero pölö elkapja az ellen lábát, majd kicsit nagyobb lengésszabadságot ad neki egy térdtöréssel. Reptile meg elég durva, mondhatni nyaktörő mutatványra képes, az új husika, Tanya meg kimondottan szereti elcsavarni a férfiak (adott esetben nők) fejét. Ráadásul ez nem számít fatalitynek, a bunyó során bármikor elvégezhető, akár többször is. (Azért ez mondjuk furcsa. Azt még csak elhiszem, hogy valaki tűzlabdákkal dobálózik, de hogy három csigolya- és öt gerinctörés után még kacagva ugrándozzon, az már elég bizarr. Két r-rel.)

A másik nagy poén a fegyverek

használata. Minden karakter fel van szerelve egy gyíkmetélővel, húsklopfolóval, avagy pneumatikus lézerszámszeríjjal. Ezek egy bizonyos mozdulatsorral hozhatók elő - hogy aztán az ellenfél egy laza rúgással megszabadítson tőlük, majd a le+futás kombinációval ő hadakozzon velük. Ezért néha érdemesebb hozzájuk vágni, akkor legalább fel vagy készülve a következményekre. Ha!

Egyes weaponoknak (Ungarische nyelv rulez!) speciális tulajdonságaik vannak. Sub Zero buzgó-gánya (Ejnye, ez elég gyenge volt...) – gazdájához méltón – meg tudja fagyasztani a szerencsétlen delikvenst, ki közelebbi kapcsolatba kerül vele, de hétköznapi funkcióját alkalmazva akár föl is lehet vele kenni szerencsétlent a monitor üvegére. :) (Yes! Ez az első smiley-m! Jól írtam? Nem vagyok túl gyakorlott...) De a Scorpion-félék, akik karddal rendelkeznek, képesek centrifugát megszégyenítő sebességgel pörögni, lekaszálva minden útjukba kerülő szerves vagy szervetlen izét. Fölsorolhatnám akár az összes cuccot, mert tényleg jól lehet velük tréfálkozni, de úgyis mindenki kipróbálhatja, akit érdekel, aki meg mégsem teheti, az legyen csak szomorú.

Ha már szó esett az eszközök használatáról, meg kell említenem az egyes pályákon elszórt sziklákat, koponyákat és nem-tudom-van-e-még-valamiket. Ezek is nagyszerűen alkalmasak pár HP-nyi sérülés bevitelére, de legalább időnyerésre, amíg a másik rémülten kucorog a padlón.

Természetesen megmaradtak a jó öreg fatalityk. Most személyenként két fajtája van, valamint egyes pályákon előhozható a tüske, illetve a ventilátor kivégzés. Nem akármilyen látvány, azt meg kell hagyni.

Pillanatnyilag nem jut több extra az eszembe, de mivel még rengeteg helyem van, elkezdem bemutatni az egyes karaktereket. Azt tervezem, hogy pár szóban leírom a véleményem róluk, aztán a csekélyebb angol nyelvtudással rendelkezők számára egy hevenyészett fordítást rögtönzök az előtörténetükből, illetve a végkifejletről. Ja, és találsz még egy kis segítséget, ha esetleg nem tudnád előhozni a kivégzéseket. (Előzetesen elárulhatom, hogy az „x idő után engedd fel a gombot" típusú mozdulatoknál már a végső csapás előtt elkezdheted nyomni a gombot. Azoknál meg, ahol ugrás is szerepel, tartsd nyomva a blokkot, akkor nem kezd el pattogni az embered.) No, lássuk az első pacienst!

KAI

KIVÉGZÉS

Testszéttépés: közelről
Tűzlabda: lábsöprésnyi távolságon kívülről

Nem a legkedveltebb karakterem. Mondhatni, olyannyira nem az, hogy szinte egyáltalán nem is ismerem. Hát... ennyi.

ELŐZMÉNY

A Fehér Lótusz Társaság tagja. Ázsia legnagyobb mestereitől tanulta a harcművészetet. Miután találkozott barátjával, Liu Kanggel Amerikában, a Távol-Keletre utazott. Most újra együtt harcolnak Raiden oldalán a Shinnokkal folytatott küzdelemben.

BEFEJEZÉS

Raiden: Jól harcoltál, Kai. Most már igazi Shaolin harcos vagy.
Kai: Kösz, Raiden, de már nem érdekel a harcossá válás. Van elég problémám, amivel meg kell küzdenem.
Raiden: Mihez kezdesz most?
Kai: Nem tudom. Járom a földet, kutatom a lelkem. Ilyesmit...
Raiden: Nos, talán használhatod ezt az utadon.
Kai: A villámbotod?
Raiden: Ebben rejlik a mennydörgés és villámlás ereje. Forgasd bölcsen, mert megmutathatja a halhatatlanságba vezető utat.
Kai: Köszönöm, Raiden. Nem fogok csalódást okozni.

RAIDEN

KIVÉGZÉS

Elektromosság: közelről
Izé: közelről (állítólag, de én nem tudtam előhozni.)

A villámisten régi jó haver. Már az első résztől kezdve ott volt a küzdők sorában. (Ha jól emlékszem, Mocsy egyik kedvence volt, még fiatalkorában... Hé, ez még rímelt is!) Elég kemény fickó, Goro herceg nagy ellenfele. A torpedó ugrásának egyszerűen nem tud ellenállni az a félresikerült pókember. Elég folyamatosan azt alkalmazni, és simán megnyuvad a drága.

ELŐZMÉNY

Miután legyőzte Shao Khant, villámisten visszatér a Földre, de új veszéllyel kell szembeszállnia. Shinnok hadserege Quan Chi vezérletével az ősi istenekre támadt. A mennyek meggyengülésével Raiden az utolsó istenség a Földön. Az ősei segítségére kell kelnie, és pontot tenni régi ellenfelével folyatott harc végére.

BEFEJEZÉS

Ősi isten: Raiden, számtalan koron át védelmezted a föld birodalmát a gonosz erőktől. Megszolgáltad a helyed közöttünk. Mielőtt azonban elfoglalnád helyed az Ősi Istenek Panteonjában, ki kell választanod örökösödet a Föld védelmezésére.
Raiden: A földi halandók segítségével ismét legyőztem Shinnokot és követőit. Fujint választom. Ő vezesse a halandókat a következő évezredben.

SHINNOK

KIVÉGZÉS

Csontvázkéz: közelről
Tipsi-tapsi: közelről

Ő Réka kedvenc karaktere. (Aki esetleg nem tudná, Réka Lily lánya, és fantasztikusakat szoktunk együtt játszani. Néha nagyon csúnyán ki szoktam tőle kapni, de legutóbb nekem ment jobban a bunyó. Büszke is vagyok magamra, bizony! Nem is tudom, ki merjek-e állni újra...)

ELŐZMÉNY

Egykori társai, az ősi istenek ellen elkövetett bűneiért az alvilágba száműzték. Az áruló Quan Chi segítségével megszökött, és elfoglalta Edenia birodalmát. Itt próbálja összegyűjteni erőit, hogy elsöpörje az isteneket, és bosszút álljon legyőzőjén, Raidenen.

BEFEJEZÉS

Shinnok: Milliónyi éven át szenvedtem az alvilág bugyraiban. Te, Villámisten, vagy ezért a felelős. Most a nevetséges földi halandók fognak megfizetni a sérelmeimért.
Raiden: A társaid ellen fordultál. Elárultad a neved. Sokkal rosszabbat érdemeltél volna.
Shinnok: De már túl késő, Raiden! Én győztem! Most, hogy a többi istenség eltűnt az utamból, elfoglalom az engem megillető helyet a világmindenség trónján. Már érzem is a mindent átható erőt.
Raiden: Őrült vagy!
Shinnok: Jó utat, villámisten! (Egy villámmal felrobbantja Raident.)

LIU KANG

KIVÉGZÉS

Sárkány: kicsivel lábsöprésen kívülről
Halálos lökés: közelről

A legnyálasabb karakter. Ki nem állhatom, de azt el kell ismernem, hogy nagyon kemény tud lenni, mivel neki a legegyszerűbb előhozni a speckó mozdulatait. Amúgy majdnem rosszul lettem a befejezésekor.

ELŐZMÉNY

Még mindig a Mortal Kombat halhatatlan bajnokaként, Liu Kang Edenia birodalmába utazik, hogy kiszabadítsa Kitana hercegnőt Quan Chi karmai közül. Küldetése nem jár sikerrel, ezért visszatér a Földre, hogy összegyűjtse a leghatalmasabb harcosokat. Ez alkalommal nemcsak a hercegnőt akarja megmenteni, hanem tanítóját és a Föld védelmezőjét, Raident is segíti.

BEFEJEZÉS

Liu Kang: A háborúnak vége. Ismét megvédtem a bajnoki címem, és megvédelmeztem a Földet. De Edeniat nem tudtam megmenteni. És Kitanát is elvesztettem, örökre...
(Egy portal nyílik.)
Liu Kang: Kitana?
Kitana: Igen, Liu Kang. Én vagyok az.
Liu Kang: Azt hittem, te...
Kitana: Shinnok legyőzésével nem csak a Földet, de az én birodalmam

is megmentetted. Ezt soha nem tudom neked meghálálni.
Liu Kang: Nekem elég, ha tudom, hogy élsz.
Kitana: Mint a birodalmam trónjának örököse, fölajánlom neked a

lehetőséget, hogy az oldalamon uralkodj, mint Edeina örökös királya.
Liu Kang: Én... nem fogadhatom ezt el. Én ide tartozom, a Földre, mint a Mortal Kombat bajnoka.
Kitana: Akkor sok szerencsét kívánok neked, Liu Kang. Bármerre vigyen is utad...
Liu Kang: Viszontlátásra, Kitana hercegnő!

REPTILE

KIVÉGZÉS

Arcrágás: közelről
Sav: lábsöprésen kívülről

Ő is jó fickó, bár a gép ellen nem túl erős.

ELŐZMÉNY

Shao Kahn veresége után Reptile üldözötté válik Edenia birodalmában. De mikor Shinnok megszerzi a hatalmat, Reptile gyorsan beáll a seregébe. Hűséges a nála erősebbekhez, és a képességeivel hidegvérű gyilkosként kiérdemli Shinnok

megbecsülését és egy helyet a sötétség hadseregében.

BEFEJEZÉS

Reptile: Quan Chi! Jól szolgáltam Shinnok urat a földi harcosok elpusztításában.
Quan Chi: Igen, értékeljük a segítséged.
Reptile: Most szeretnék visszamenni az időben az otthonomba, mielőtt Shao Khan elpusztította volna. Mint a mindenség új uralkodójának, Shinnoknak van csak elég ereje, hogy teljesítse a kérésem.
Quan Chi: Hogy merészelsz ilyen kéréssel fordulni uradhoz és mesteredhez?
Reptile: Ez egy egyszerű kérés egy ilyen hatalmassághoz...
Quan Chi: És nem is érdemli meg a figyelmét.
Reptile: Követelem! Ha nem lettek volna ilyen harcosai, mint én, a támadása Raiden erői ellen csődöt mondott volna!
Quan Chi: Mi?!
Shinnok: Hitetlen! Nem vagy olyan helyzetben, hogy bármit is követelhess! Egyetlen gondolatommal elpusztíthatlak!
Reptile: Megegyeztünk!
Shinnok: Egyezség? Nem a szavak istene vagyok, Reptile! Minden egyezséget semmisnek tekintek! (Darabokra robbantja Reptile-t.)

SCORPION

KIVÉGZÉS

Tűzköpés: lábsöprés távolságból
Skorpió lötyi: közelről

Ő is az első szereplők közül való. Dárdavetésével a legerősebbek közé tartozott, de most meggyengítették. Azért még mindig figyelemre méltó pasas.

ELŐZMÉNY

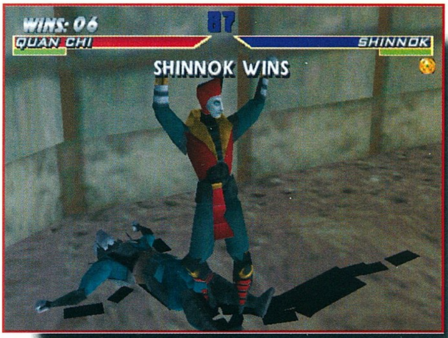
Abban bízva, hogy erős szövetségesre tesz szert, Quan Chi olyan ajánlatot tesz a halott ninjának, amit az nem utasíthat vissza: életet, cserébe az ősök legyőzésében való részvételért. Skorpió elfogadja, de közben egy tervet forral.

BEFEJEZÉS

Scorpion: Legyőztelek, Sub-Zero. Megbosszultam a családom és klánom halálát. Most végre békében nyugodhat a lelkem.
Sub-Zero: A lelked sosem nyugodhat, Scorpion. Talán Lin Kuei volt a felelős a gyilkosságért, de az elkövető még mindig szabad.
Scorpion: Ha nem te vagy a gyilkos, ki az?
Quan Chi: Én vagyok, akit keresel. Hogy legyőzzem a nemezisem, Sub-Zerot, egy szellem erejére volt szükségem. Jól szolgáltál, de most vissza kell, hogy küldjelek az alvilágba. (Megnyit egy portalt.)
Scorpion: Soha! (Magával rántja Quan Chit a portalba.)
Quan Chi: NEEM!

JAREK

KIVÉGZÉS



Szív kitépés: közelről
Szem lézer: lábsöprésen kívülről

Hát, róla aztán semmit se tudok. Nem szoktam vele játszani, és Réka sem.

ELŐZMÉNY

Feltehetőleg az utolsó tagja Kano klánjának, a Fekete Sárkánynak. Sonya Blade üldözi a Különleges Erőktől az emberiség ellen elkövetett bűneiért. Egy sokkal nagyobb gonosz feltűnésekor Sonya Quan Chi ellen fordul. A sors szeszélye folytán Jarek a földi harcosokkal együtt harcol a gonosz istenség, Shinnok ellen.

BEFEJEZÉS

Sonya: Vége van, Jarek, Shinnok halott. A jófiúk győztek. Most visszajössz velem!
Jarek: Soha, Sonya! Abba egyeztem bele, hogy segítek legyőzni Shinnokot, nem abban, hogy feladom magam az Erőknek. A Fekete Sárkány tovább él!
Sonya: A Fekete Sárkány meghalt Kanoval együtt. Te vagy az utolsó, Jarek.
Jarek: SOHA! (Jarek megtámadja Sonyát, de lezuhan egy szakadékba. Sonya előhúzza a rádióját.)
Sonya: Major Briggs, jelentkezz! Itt Sonya Blade hadnagy. (Jarek fölmászik a sziklán, és lelöki Sonyát a mélybe.)
Jax: Sonya? Itt Major Briggs. Jelentkezz! Sonya, itt Jax. Ott vagy?

TANYA

KIVÉGZÉS

Puszika: közelről
Nyaktörés: közelről

Őt is szeretem. Elég erős kislány, csak hát sajna Goro ellen nem a legjobb. Kicsit ugyan sipítós a hangja, de azért nekem tetszik...

ELŐZMÉNY

Mint az új birodalmakbeli edeniai nagykövet lánya, Tanya befogad néhány menekültet az országukba. De röviddel az után, hogy Sindel királynő átengedi őket a portalon, rádöbben, hogy az egyik menekült nem más, mint a kitaszított ősi isten, Shinnok. A portal nem egy másik országba nyílt, hanem egyenesen az alvilágba. A valaha szabad Edenia Shinnok kezébe került.

BEFEJEZÉS

Tanya: Kövess, Liu Kang! Raiden megkért, hogy vezesselek hozzá.
Liu Kang: Mi van a többiekkel?
Tanya: Valami különlegeset tervez velük. (Liu belép egy szobába Shinnokhoz és Quan Chihez.)
Liu Kang: Tanya, mi folyik itt?
Tanya: Nem tudom, mit látott benned Kitana! Nem látod, Liu Kang? Ez egy csapda.
Quan Chi: Üdvözöllek, Shaolin harcos! A villámistened legyőzték, a Föld harcosai elbuktak. Megsemmisítettük a Fény erőit.

Akarsz könyörögni az új mestered, Shinnok úr bocsánatáért?
Liu Kang: Soha, varázsló! (Liu Kang rájuk támad, de felrobban.)
Quan Chi: Bolond.

FUJIN

A szél istene. Mókás fickó, egész jó dolgokat tud.

KIVÉGZÉS

Számszeríj: kicsivel lábsöprésen kívül
Szellentés: lábsöprésen kívül

ELŐZMÉNY

A levegő istene csatlakozik Raidenhez, mint az utolsó túlélő földi isten. Társai megsemmisültek a Shinnokkal vívott csatákban. Most végső összecsapás készül a Fény erői és a Sötétség pokolfajzatai között.

BEFEJEZÉS

Fujin: A Fényesség győzött Shinnok fölött. Most földi Szélistenként vissza kell térnem a kötelességeimhez.
Ős: Jól szolgáltad az ősi isteneket, Fujin. De van számodra egy küldetésünk.
Fujin: Raiden?
Raiden: A csatánknak Shinnok erőivel vége. El kell foglalnom az új pozíciómat mint ősi isten. És te, Fujin, neked kell átvenned a helyem a Föld védelmezőjeként.
Fujin: Raiden, megtiszteltetés, hogy segíthetek.
Raiden: Fordíts különös figyelmet a földi halandókra! Jó emberek, de hajlamosak az önpusztításra. Légy türelmes, és ajánld fel a bölcsességed és útmutatásod.
Fujin: Viszontlátásra, villámisten. Nem okozok neked csalódást.
Raiden: Ezért választottalak.

SUB-ZERO

KIVÉGZÉS

Fej letépés: Passz.
Fagyasztás: lábsöprésen kívül

Újabb törzsvendég. Scorpionhoz hasonlóan ő is meggyengült, sőt, mintha túl gyenge is lenne. Azért még elmegy.

ELŐZMÉNY

Shao Khan veresége óta, a Föld erői által, Sub-Zero klánja, a Lin Kuei feloszlott. De az új veszély, Quan Chi felbukkanásával a jégharcos újra magára ölti a kék kosztümöt, mely valaha a bátyjáé volt, az eredeti Sub-Zeroé. Birtokában van titkoknak is – titkoknak, amikkel megállíthatja Shinnokot.

BEFEJEZÉS

Sub-Zero: A harcnak vége. A küldetésed a bosszúért véget ért, Scorpion.
Scorpion: Nem ölhetsz meg egy halott embert. Legyőzhetted a fizikai formám, de a lelkem halhatatlan. Megfizetsz a családom lemészárlásáért! (Quan Chi berohan, és leüti Sub-Zerot.)
Quan Chi: Jól van, Sub-Zero. Mint azelőtt a testvére, te is jól szolgáltad az érdekeimet.
Sub-Zero: Senkit sem szolgálok! Sem a Lin Kuei-t, sem téged!
Quan Chi: Scorpion beleegyezett, hogy harcol értünk cserébe, ha kiszabadítjuk az alvilágból. De nincs szándékomban teljesíteni a kérését. Azáltal, hogy megölted, megkíméltél minket a gondtól. Mindketten bábuk voltatok Shinnok kezében. (Scorpion fölemeli Quan Chit.)
Quan Chi: Scorpion! (Felrobban.)
Scorpion: A harcunk befejeződött, szabad vagy az átkomtól. Élj jól, Lin Kuei harcos!

QUAN CHI

KIVÉGZÉS

Lábszétverés: közelről
Imitálás: lábsöprésen kívülről

A legnagyobb! A legyőzhetetlen! Az én emberem! Gyakorlatilag a legjobb karakter. Képes bárkit lealázni, oltári meglepetéseket tud szerezni az ellenségnek, és a dobbantó ugrásával lazán eltapossa Goro herceget is.

ELŐZMÉNY

A szabadúszó varázsló, a fekete művészet mestere kiszabadította a gonosz ősi istent, Shinnokot az alvilágból. Cserébe a segítségért, Shinnok ráruházta a kiterjesztett alvilág fővarázslói címét.

BEFEJEZÉS

Shinnok: Fizetségként a hűséges szolgálataidért, Quan Chi, neked adom a léted ajándékát.
Quan Chi: A létemét?
Shinnok: Értsd meg, varázsló, magamba szívok minden energiát, beleértve mindenki életerejét. De téged megkíméllek.
Quan Chi: Ha én nem vagyok, te még ma is megkínzott lélekként rohadnál az alvilág bugyraiban!
Shinnok: Meg mersz kérdőjelezni ENGEM?
Quan Chi: Többet teszek, Shinnok. Kihívlak!
Shinnok: Akkor pusztulj! (Tűzgolyót lő Quan Chire, de az meg se sérül.)
Shinnok: Mi?!
Quan Chi: Az erőd hatástalan velem szemben.
Shinnok: Hogy lehet ez?
Quan Chi: Nálam van a szent, királyi amuletted. Évekkel ezelőtt

kicseréltem egy másolatra. Még Raident is sikerült átvernem. Most én vagyok a mindenható uralkodó! És neked, ősi isten, véged.
Shinnok: NEEE! (Felrobban.)

SONYA

KIVÉGZÉS

Puszimuszi: lábsöprésnyire
Lábas: lábsöprésnyire

Másik nagy kedvencem. A második részben ugyan elbujdosott, de most már keményen tartja magát. Meglehetősen erős karakter, és Tanyán kívül az egyetlen lány.

ELŐZMÉNY

Az útja a Külső Világba, és Shao Kahn veresége után tagja lett a Föld-Külső Világ Kutatási Ügynökségének. Az első küldetésében Liu Kanggel kell a bajba jutott villámisten, Raiden segítségére sietnie. Elég ideig életben kell maradnia, hogy figyelmeztethesse az ügynökséget az új veszélyre, melyet Quan Chi jelent.

BEFEJEZÉS

Sonya: Vége van, Jarek, Shinnok halott. A jófiúk győztek. Most visszajössz velem!
Jarek: Soha, Sonya! Abba egyeztem bele, hogy segítek legyőzni Shinnokot, nem abba, hogy feladom magam az Erőknek. A Fekete Sárkány tovább él!
Sonya: A Fekete Sárkány meghalt Kanoval együtt. Te vagy az utolsó, Jarek.
Jarek: SOHA! (Jarek megtámadja Sonyát, de lezuhan egy szakadékba. Sonya előhúzza a rádióját.)
Sonya: Major Briggs, jelentkezz! Itt Sonya Blade hadnagy. Vétel.
Jax: Örülök, hogy élsz, Sonya.
Sonya: Úgy hallom, boldoggá tesz, hogy hallasz felőlem, Briggs. Unatkoztál?

Jax: Nem, mióta elmentél Liu Kanggel az alvilágba.
Sonya: Nos, most már vége van, visszatérek a bázisra. 10-4, Jax.

JAX

KIVÉGZÉS

Kéz letépés: közelről
Fejösszecsapás: közelről

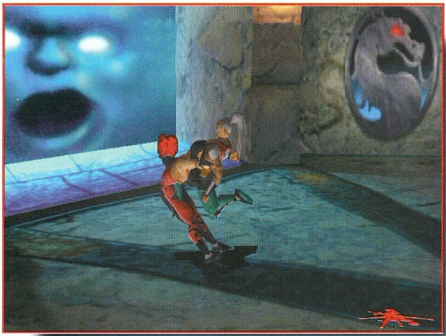
Ez a melák pasas egyre unszimpatikusabb számomra. Azelőtt sem volt valami nagy szám, de mióta elacélosította az izmait, kimondottan visszataszító lett. Ez van.

ELŐZMÉNY

Mikor Sonya eltűnik az utolsó Fekete Sárkány-tag utáni kutatásai során, Jackson Briggs őrnagy elindul megkeresni őt. Rövidesen rádöbben, hogy a nyomozás egy háborúba vetette Sonyát a gonosz ősi isten ellen. Ez egy olyan harc, amit meg kell nyerniük, különben a Föld elpusztul Shinnok kezei által.

BEFEJEZÉS

Sonya: Vége van, Jarek, Shinnok halott. A jófiúk győztek. Most visszajössz velem!
Jarek: Soha, Sonya! Abba egyeztem bele, hogy segítek legyőzni Shinnokot, nem abba, hogy feladom magam az Erőknek. A Fekete Sárkány tovább él!
Sonya: A Fekete Sárkány meghalt Kanoval együtt. Te vagy az utolsó, Jarek.
Jarek: SOHA! (Jarek megtámadja Sonyát, de lezuhan egy szakadékba. Sonya előhúzza a rádióját.)
Sonya: Briggs őrnagy, jelentkezz! Itt Sonya Blade hadnagy. (Jarek fölmászik a sziklán, és lelöki Sonyát a mélybe.)
Jax: Sonya? Itt Briggs őrnagy. Jelentkezz! Sonya, itt Jax. Ott vagy? (Jarek rálép a rádióra, Jax személyesen megjelenik.)
Jax: Mész valahová, Jarek? (Elkapja a nyakát.)



Jarek: Sa… Sajnálom, Jax! Várj! Ne dobj le!
Jax: Várjak?
Jarek: Ígérem…
Jax: Túl késő, Jarek.
Jarek: Nem dobhatsz le! Be kell tartanod a törvényt! Le kell tartóztatnod! Várj! Várj! Ez Brutalitás! Nem teheted!
Jax: Tévedés, Jarek. Ez nem brutalitás, ez kivégzés!

JOHNNY CAGE

KIVÉGZÉS

Testletépés: közelről
Felütés: közelről

Az ügyeletes szépfiú. A játékokban soha nem tartozott a kedvenceim közé, de a filmben meglehetősen szórakoztató volt. Azért nem rossz, na.

ELŐZMÉNY

Shao Khan veresége után Cage lelke szabadon felsőbb régiókba távozhat. A mennyekből figyeli, amint a barátai harcolnak. A mennyek kaotikus állapotából értesül Shinnok háborújáról az ősi istenek ellen. Cage felkeresi Raident, hogy segítsen helyreállítani a lelkét, és csatlakozhasson Liu Kanghez a küldetésében. Ismét a Föld leghatalmasabb harcosai között találja magát.

BEFEJEZÉS

Cage: (Nagy, üdvözlő tömeg felé lépdel.) Wow! Nem tudom, mit is mondhatnék! Azt hiszem, kezdhetem a köszönetnyilvánítással a rajongóimnak. De elég az érzelgősségből. Úgy értem, legyünk valódiak, ha? Mikor kerülök szembe végre valami igazi kihívással? (Csönd.)
Cage: Hé, ne hallgassatok el! Hol marad a dicsőítés? (A tömeg hőzöngeni kezd.)
Cage: Hé, egy pillanat! Én vagyok az Elsőszámú Pasas! (Mindenféle holmit dobálnak felé.)
Valaki a tömegből: Ez szívás!
Cage: Ezt megjegyzem! Au! Hé, nyugi már! Au! Láttam ám, Arnold! Hé, hagyjátok abba!

REIKO

KIVÉGZÉS

Rugdalódzó: közelről
Shuri-muri: lábsöprésen kívülről

Ki is ez a pasi? Ja, semmi extra. Van és kész.

ELŐZMÉNY

Mint Shinnok hadseregének egykori tábornoka, Reiko az ősi istenek ellen vezette a sötétség erőit. Egy rajtaütés során halottnak nyilvánították, de visszatért és folytatja a harcot.

BEFEJEZÉS

(Nézd csak meg.)

Hát, ennyi lenne a hétköznapi karakterek bemutatása. Rajtuk kívül még van két rejtett szereplő, Meat és Noob Saibot, valamint játszható Goro is, de még nem tudtam kipróbálni őket.

Állítólag Meatet úgy választhatod, ha group módban zsinórban minden karakterrel végigvered az ellenséget veszteség nélkül. A tizenhetedik játékos választástól függetlenül Meat lesz.

Gorohoz mindenekelőtt végig kell vinned a játékot Shinnokkal. Aztán a karakterválasztó képernyőn a Hidden opción nyomd meg a blockot, majd nyomva tartva menj föl hármat, végül át Shinnokra. Itt nyomd le a futást, és tartsd nyomva a blockkal, míg el nem indul a játék.

Noob Saibot: Kétjátékos üzemmódban írd be a 012-012-t (a második gomb, azt hiszem, a kis rúgás, a harmadik a blokk.). Nyerd meg a harcot, aztán folytasd a játékot. A Hidden ponton tartsd lenyomva a blokkot, menj föl kettőt, majd egyet Reikora. Tartsd lenyomva a blokkot és a futást, míg elindul a játék.

Hát, ennyi lenne. Szerintem verekedős játékról még az életben nem írtak ennyit újságban. Nem hittem volna, hogy sikerülni fog megtölteni az oldalakat, de végül még kevésnek is bizonyult a hely. Hiába, azért mégiscsak jó game ez az MK4.

Bird

INFO

- Midway
- GT Interactive
- Verekedős

- P90
- 24 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 4x CD
- SB comp.

- MK3
- Virtua Fighters

95%

Az új HP 2000 Series színes nyomtatói. Néhány sebességi rekord megint megdőlt...

Igaz, ezúttal nem a sivatagban, hanem az íróasztalon.

Percenként négy színes, teljesen telített oldal – ezzel a teljesítménnyel a HP 2000C és 2500C modelljei nagy valószínűséggel a világ leggyorsabb asztali nyomtatóinak számítanak. Hogy mi teszi őket azzá? A HP egyedülálló megoldása: a Modular Ink Delivery rendszer.

Először is a négy nyomtatófej mindegyikét közel 2 cm szélesre terveztük, azaz jóval szélesebbre, mint amekkora fejjel más tintasugaras nyomtatók rendelkeznek. Aztán minden egyes nyomtatófejet annyi fúvókával láttunk el, amennyi néhány más tintasugaras nyomtatóban összesen lenni szokott (egészen pontosan 304 darabbal, amelyeken keresztül egyetlen nyomtatófej másodpercenként 3 648 000 tintacseppet tud célba juttatni). Mindezek eredményeképpen született meg egy olyan nyomtató, amely impozáns, 2 cm-es sávban képes nyomtatni a nyomtatófej egyetlen mozdulatával – azaz ötször gyorsabban, mint az eladási listák korábbi csúcstartója*. Persze a sebességnek általában ára van, de a mi esetünkben a fenntartási költségek is alacsonyabbak.

A HP 2000 Series gépeiben mind a hosszabb életű tintapatronok, mind a nyomtatófejek külön-külön cserélhetőek. Vagyis ha egy tintapatron kifogyna, Önnek csak ezt az egy egységet kell kicserélnie, és nem a teljes színpalettát.

Ha ehhez hozzászámítja még az eddiginél jóval hosszabb élettartamú nyomtatófejeket is, akkor kiderül, hogy egy olyan nyomtatóval dolgozhat, amely hozzávetőlegesen 24 000 színes oldal kinyomtatására képes (ez körülbelül 5 évet jelent egy átlagos felhasználó esetében) – anélkül, hogy bármilyen egység cseréjére kellene gondolnia. Ám ha valamit mégis cserélni kell, a HP 2000 Series elég intelligens ahhoz, hogy erre fel is hívja az Ön figyelmét: a beépített Smart Printing Technology nyomtatófejekbe és tintapatronokba illesztett okos chipjei révén folyamatosan ellenőrzi a nyomtató teljesítményét.

Mindez együtt egy olyan nyomtatót nyújt Önnek, amely az egyik leggyorsabb a világon és amelynek a működtetése is gazdaságos. Amit más sebességi csúcstartókról ugye, nemigen mondhatunk el.

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

HP 2000C (5 felhasználóig javasolt). Kapható HP 2000CN változatban is, Jet Direct külső nyomtatószerverrel és plusz papírtálcával.
HP 2500C (12 felhasználóig javasolt), második papírtálcával és A3-as nyomtatási képességgel. Kapható HP 2500CM változatban is, Postscript és MIO hálózati kiegészítéssel (1999 márciusától).

*HP DeskJet 690C.

Ha több információt szeretne a HP termékeiről, kérjük, látogasson el web oldalunkra a http//www.hp.hu címen. HP Hot-Line: 343-0310

Jazz Jackrabbit 2

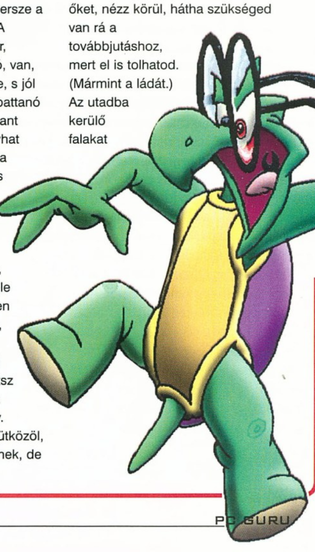
NYUSZI, HOPP! NYUSZI, HOPP...

Mielőtt nekiültem volna e cikk megírásának, végiglapoztam a Guru jó néhány régebbi számát, kíváncsi voltam, hogy vajon a temérdek 3D-s akció- és stratégiai játék között találok-e a Jazz Jackrabbit 2-höz hasonlót. Bizony, az idei termés nem kényeztet el minket hasonló, könnyed szórakozást ígérő programokkal, még talán a Croc áll a legközelebb hozzá. Lehet, hogy túl a harmadik x-en az ember már szeret nosztalgiázni, de hány meg hány kellemes percet szerzett annak idején például az Impossible Mission, a Fire&Ice, a Global Gladiators(vagy a közelmúlt Disney-átiratai)! A JJ első részét most azért nem említem, mert nem igazán akar futni ET6000-es VGA-n, így az eddig kimaradt az életemből. Az Epic most elővette a kedves kis nyuszit, sőt, társat is kerített neki Spaz „személyében", s remélem, hamarosan összefuthatsz velük a boltokban. (A leírás a press verzió alapján készült.)

Rövid installálás után kellemes introban lehet részed, látszik, hogy munka van benne. Kerettörténetet ne is keress, ezekre a játékokra ez nem jellemző. A menük egyszerűek, jópofa, amint az összekeveredett betűk villámgyorsan a helyükre ugranak. Miután kiválasztottad kedvenc tapsifülesedet, a négy szint közül először az elsőt, (a többit majd csak az előzőek teljesítése után,) már kezdődhet is az ellenfelek

pusztítása. Ehhez a pályákon egyre jobb fegyvereket találhatsz, persze a muníciót is fel kell kutatnod! A repertoár kellően széles: lézer, rakétavető, tűzvető, fagyasztó, van, amely többet is kilő egyszerre, s jól használható a falakról visszapattanó lövedék is. A helyszínek roppant változatosak, a csetepaté folyhat várkastélyban, dzsungelben, a tengerparton, vízben, aranyos kis falucskában stb.

Nem is gondoltam volna, hogy egy fülesnek ennyi ellensége lehet: teknősök, egerek, denevérek, gyíkok, s ki tudja még hányféle szerzet. Hősünk a harc közben természetesen meg is éhezik, de egy csomó ennivalót érhetsz el, s a jóllakott nyuszi egészsége helyreáll. Gyűjthetsz pénzt, gemeket, ezek jutalma bónusz pálya vagy titkos hely. Időnként ládákba, hordókba ütközöl, ezek értékes dolgokat rejthetnek, de mielőtt szétlövöd vagy összetöröd őket, nézz körül, hátha szükséged van rá a továbbjutáshoz, mert el is tolhatod. (Mármint a ládát.) Az utadba kerülő falakat



szétlőheted, esetleg fel kell robbantanod, néha elég, ha nekirohansz, a bennük lévő rajz alapján mindig megtudhatod, hogy mit kell tenned. Játék közben figyeld a megjelenő szövegeket, fontos információkhoz juthatsz belőlük. Az előrejutáshoz sok ötletes eszköz áll a rendelkezésedre: katapult, akár vízszintesen is, légdeszka, átemelők, kiálló rudak, ezen nyuszink jól bepörög, s mint a puskagolyó lő ki. Időnként pihentető részek várnak rád, pl. flipperezhetsz, ahol hősünk lesz a golyó. Minden szint végén valamilyen főellenség vár, azt ajánlom, jól kösd fel a ...

Most pedig néhány tipp: Már szóltam a ládatologatásról, de vigyázz, be is zárhatod magad! Ha ugrás közben még egyszer megnyomod a gombot, akkor Spaz még magasabbra jut, Jazz pedig átmegy „Kockásfülű Nyúl"-ba, (Ugye van, aki még emlékszik rá?) a fülei bepörögnek, s lassabban esik. Néha befagyott katapultot találsz, ezt valamelyik tűzvető fegyverrel tudod felolvasztani. Minden helyzetben igyekezz először a repülő ellenséget likvidálni, mert ezek csúful megtréfálhatnak.

A játékban az igazán nagy durranás a multiplayer rész megvalósítása. Játszhatsz osztott képernyőn, ha van rá lehetőséged helyi hálózaton és az Interneten. Ez eddig nem valami nagy kunszt, de kukkants csak bele: ötféle játékmód vár itt rád.

Végigküzdhetitek a pályákat közös erővel, harcolhattok egymás ellen, versenyezhettek, hogy melyikőtök gyűjt több kincset, vagy rohan végig ötször az adott terepen a leggyorsabban, és végül csatázhattok a zászló megszerzéséért is. Itt a remek lehetőség, hogy barátaiddal, esetleg szüleiddel jól szórakozzatok a képernyő előtt, de vigyázz: Könnyen előfordulhat, hogy nem tudod majd levakarni őket a gépről!

Tartozik a játékhoz egy pályaszerkesztő is Jazz Creation Station névvel, mellyel tág határok között átalakíthatod a pályákat, teletömheted ellenséggel vagy akadályokkal. Ez a rész nem nyerte el a tetszésemet: Először is csak 800x600,16bit-es felbontásban hajlandó elindulni, s szerintem egy gyerekjátékhoz mérten túl bonyolultra sikerült. Ugyan a Súgó sokat segíthet, mégsem hiszem, hogy az 5-10 éves felhasználók megfelelően alkalmazni fogják, bár ki tudja...

Egy-két szót a grafikáról: Előfordulhat, hogy eddig nem említettem, miszerint a megjelenítés sima 2D-s, a maximális felbontás 640x480, High Color, de ennél gyengébbet is beállíthatsz. Ekkor viszont elvész a pályák csodálatosan kidolgozott varázsa. Igen szépek az effektek, a textúrák, csak vigyázz, nehogy a táj bámulása közben halálos marás érjen. A sebesség megfelelő, P200-on legrosszabb esetben sem ment 35 fps alá teljes képernyőn, (F9), de ha gondjaid akadnának, F3 és F4-gyel fokozatmentesen állíthatod a kép méretét.

A hangok és zenék kitűnően illenek a játék stílusához, külön kiemelném a víz alatti effekteket.

Szólnom kell egy zavaró hibáról is, de gondolom, a végleges verzióban ez már nem lesz benne: 16 bites színmélységben az első szint végéről nem lehetett továbbjutni, makacsul ragaszkodott az „out of memory" hibaüzenethez, így a képek nagy része is csak 256 színben „pompázik".

Nos, ennyit a JJ 2-ről, helyettem most már beszéljenek a képek.

Tony & Máté

INFO

- Epic Megagames
- Project Two
- Ugrálós

- P90
- 45 MB HD
- 16 MB RAM
- SVGA
- 2x CD
- SB comp.

- Aladdin
- Earthworm Jim

Wizardry

A SOROZAT TÖRTÉNETE

Nem kétséges, hogy a Wizardry minden idők egyik legsikeresebb sorozata: az eddig megjelent hét részből majdnem 5 milliót adtak el világszerte! Ha figyelembe vesszük, hogy egy program már 100,000 eladott példány felett sikeresnek számít, és ráadásul az első részek megjelenésekor még egy 4.77MHz-es XT is ritkaságszámba ment – akkor ez bizony elég tekintélyt parancsoló érték! A tendencia ráadásul emelkedő: az utolsó részből, a Wizardry 7-ből adták el a legtöbbet, és ez a játék azóta is etalonnak számít a szerepjátékok körében!

Nézzük most gyorsan végig ennek a nagyszerű sorozatnak a fontosabb lépcsőit! Előre bevallom, hogy én csak az utolsó két részt játszottam végig – ezért a korábbi részekről csak néhány technikai adatot sorolok fel. Ehhez nagyban hozzájárult, hogy sajnos Magyarországon az első öt rész soha nem is volt kapható, mi is csak hosszas unszolásra kaptunk egyet a szerkesztőségnek a Sir-Techtől! A hatodik rész már beszerezhető volt: rövid ideig és német nyelven (bevallom, a mostani Sir-Tech csomagig nem is láttam angol verziót!). Ez ugyebár megint csak elriasztott mindenkit a játéktól kis hazánkban! A hetedik rész már viszont legalább 100 példányban beérkezett hozzánk is! Yeah! Ez persze csak becslés, de tény, hogy évekig nem tudtam beszerezni sehonnan, akinek meg volt, az csak ült rajta nagy boldogan (meg a térképen és a hitelkártyán, ami hozzá járt). A Gold kiadásból is beérkezett pár darab (nekem is ez van), ám ehhez is elég nehéz hozzájutni... De elég a sírásból – nézzük a történelmet!

A Wizardry első része 1981(!)-ben jelent meg, és a "Proving grounds of the mad overlord" címet viselte. Annak idején minden platformon megjelent (PC-től C64-ig), de nem sokban különbözött az akkori átlagos szerepjátékoktól (főleg a történet ment eléggé egy kaptafára akkoriban). Ne felejtsük el, ebben az időben még Spectrum sem volt...

Meglepő módon azonban rengeteg vonás már megtalálható volt benne, ami később ezt a sorozatot ismertté tette: a karakterosztályok, tárgyak és szintlépések rendszere szinte ugyanaz, mint a mai részekben!

A második rész a "Knights of diamonds" címet viselte, és gyakorlatilag sem megjelenésében sem felépítésében nem különbözött az első résztől. A játékhoz szükség volt az előző részre is, ami az akkori játékínséges időkben még nem okozott akkora felhördülést, mint azt ma tenné!

A harmadik rész "Legacy of Llylgamyn" néven jelent meg – a trilógia lezárásaként. Ehhez szintén szükség volt az első részre – valószínűleg ezért is adta ki most a Sir-Tech ezeket a részeket együtt mint trilógiát! A news site-okra kinézve számomra meglepő volt, hogy most is vannak emberek, akik ezzel a sorozattal játszanak (főleg az idősebb amerikai generáció)!

A negyedik rész, a "Return of Werdna" valami egészen újat hozott! Ez volt az első játék a történelemben, ahol a gonosz szerepébe kellett bújnunk (igen, kérem, a Dungeon Keeper kicsit később volt...)! Egy gonosz varázslóval kellett haladnunk, és a megidézett lényekkel kellett a szembejövő "jó" kalandozókat helyreraknunk. Viszonylag kevesen játszották végig, mert a játék meglehetősen nehézre sikeredett... Kicsit különleges beállítottsága miatt viszont nem tekinthető sem a korábbi részek folytatásának, sem a későbbi részek bevezetésének.

Az ötödik rész, a "Heart of maelstrom" egy újabb trilógia első darabja és bevezetője, amit David W. Bradley neve fémjelez. Ennél a játéknál csatlakozott a Sir-Tech csapatához, és személyisége erősen rányomta a bélyegét az elkövetkezendő részekre (szerintem ez nem vált a játékok hátrányára)! Grafikailag és zeneileg még mindig ne számítsunk csodákra: mai szemmel nézve ez a rész még mindig borzasztóan elavult!

A hatodik rész, a "Bane of the cosmic forge" ismét áttörés volt a szerepjátékok történetében: nem utolsósorban a "teljes" 3D-s rendszernek köszönhetően. Azt nem

merném mondani, hogy az első volt (a kiadás dátuma: 1991), mert ekkor pl. a Dungeon Masterrel már játszottam – de mindenesetre az elsők között volt. Ez volt az a rész, amelyik igazán meghozta a sikert a

sorozatnak: a korábbi darabok is ismertek voltak ugyan, de inkább csak a szűk "szakmai" RPG-sek körében. Ez a rész látványos EGA (fiatalabbak itt üssék fel a számítástechnikai szótárt) grafikájával és karakter-animációival már a szélesebb rétegek érdeklődésére is számíthatott. Az animációkról csak annyit, hogy az ellenfeleknek 8-10 mozgásfázisa van, ami elég sokáig rekordnak számított! A játékot hamar felkapta az akkoriban már teljes gőzzel beindult PC-s számítástechnikai henger és az ehhez kapcsolódó média is. A program rengeteg díjat nyert, és egyértelműen az év szerepjátéka lett!

A csatarendszer is megváltozott: a körökre osztott csatákról áttértek a fázisos rendszerre. Ez csak annyit jelent, hogy a karakterek és a szörnyek is nagyjából tulajdonságaik alapján kerülnek sorra, és nem valamiféle fix sorrend alapján. A rendszer időtállóságára jellemző, hogy mind a mai napig nem nagyon találtak kiegyensúlyozottabb (az embernek és a gépnek azonos esélyeket adó) harcrendszert. Magánvéleményem szerint pedig ez az egyik legjobb rendszer, amit valaha kitaláltak – talán csak a mostanában terjedő hibrid real-time plusz fázisos rendszer ilyen jó (ilyet láttunk például Might and Magic 6-ban is)!

Itt már látszik, hogy a készítők komolyan készültek a jövőre: a karakterek és bizonyos tárgyak is átvihetők a későbbi részekre! De nem úgy, ahogy mondjuk a Bard`s Tale sorozatnál, ahol a szintjeink is megmaradnak, és az egész játék arról szól, hogyan találjunk ki "speciálisan lassan fejlődő" osztályokat, hogy a kezdő játékosok is utolérjék az áthozott karaktereket! Itt más módszert választottak a készítők: bizony lebutítódnak a karakterek (ezt jó lett volna megindokolni a történetben), de éppen csak annyira, hogy még mindig előnyösebb legyen átvinni a karaktereket, mint újakat indítani... Azért egy picit lehet trükközni itt is, bár mindenki elég bizonytalan ebben a kérdésben! A Wizardry VI. cikk végén még lesz szó a transzferálás befolyásolásáról – avagy hogyan készítsük fel a partyt, hogy az általunk megválasztott tárgyak kerüljenek át a hetedik részbe! Azért nem árulom el most, mert én is nemrég hallottam a módszerről, és előbb szeretném kipróbálni, hogy tényleg működik-e!

Végül a sorozat 1996-ban megjelent utolsó része, a Wizardry VII a "Crusaders of the Dark Savant" címet viselte. A Wizardry Goldot nem számítom külön kiadásnak, mert csak a grafikát rajzolták át egy kicsit, a sztori és a többi fontos elem változatlan maradt.

Díjak tekintetében ez a program is tarolt, akárcsak a korábbi rész - sokan (köztük én is) mind a mai napig a legjobb CRPG (számítógépes RPG) programnak tekintjük!

A grafika természetesen már VGA, és a program hihetetlen mértékben megduzzadt méreteiben is. Bradley úr nem átallotta két(!) teljes lemezre kiterjeszteni a programot! Egyébként ha képeznénk valamiféle minőség/méret mutatót, akkor ez a program toronymagasan megverne minden mai játékot! Zeneileg is sokat fejlődött a program, legalábbis nem maradt el az akkori színvonaltól.

Ami pedig a nehézséget illeti... Nos, a Wizardry VII talán mindmáig a legnehezebb szerepjátékok egyike (talán csak a "Fate - Gates of dawn" volt hasonló kaliberű) – expert fokozaton még a tapasztalt szerepjátékosokat is rendesen

megizzasztotta! Talán jellemző adat, hogy 140-160 óra tiszta játékidőt ígértek a készítők, és bizony nekünk legalább három hónapba került Mocsyval, mire végigvergődtünk rajta!

Azóta eltelt több mint két év, és lassan már felsejlenek a következő rész, a Wizardry VIII körvonalai. Annyit már lehet tudni, hogy D.W. Bradley nélkül készül ez a rész, aki kilépett a Sir-Techtől, és saját programot készít.

A grafika teljesen 3D-s lesz (alighanem gyorsítókártyák is kellenek majd) és a sztori ott folytatódik majd, ahol a korábbi részben abbamaradt. Természetesen a karakterek átvihetők a 7. részből (Pellus bácsi 6. részből áthozott karakterei már felkészülten várják a nagy pillanatot), és az ígéretek szerint végre a körmére nézhetünk majd a Dark Savantnak is!

A megjelenés időpontját állandóan tologatják, jelen pillanatban úgy néz ki, hogy talán 1999 tavaszán játszhatunk majd a játékkal! Remélem, több késlekedés már tényleg nem lesz, és újra összeállhat a Pellus-Mocsy duó, hogy leszámoljon végre a Dark Savanttal!

P.S: egyébként másoknak is ajánlom, hogy a nagyon nehéz játékoknak ne egyedül álljon neki! Mi ketten többször is segítettünk egymásnak a Wizardry VII során, és a nemes versengés (amikor eldicsekedtünk egymásnak a legújabb tárgyainkkal és szintjeinkkel) csak tovább növelte a megszállottságot. Bizony sok ismerősöm van, aki jó szerepjátékos, de ebbe a programba beletört a bicskája, egyszerűen a program hossza és bonyolultsága kiölte belőle a motivációt! Ezen segíthet az ilyen csoportos játék...

Pellus
laszlo.peller@astra.hu.astra.com

Fergeteges játék:

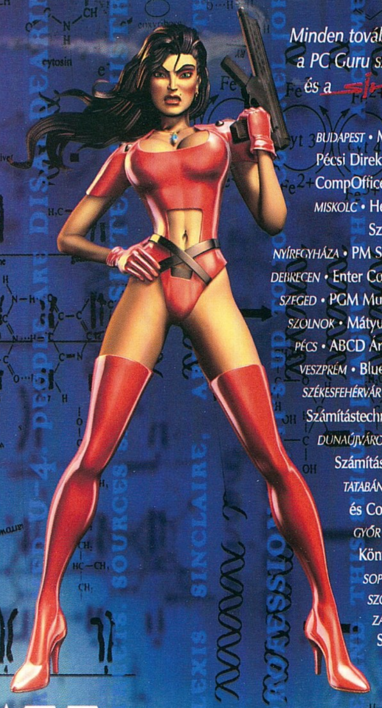
sin puzzle

GYŰJTSD ÖSSZE
a puzzle mind a 12 darabját és

NYERJ!

1 db Diamond Voodoo2 videokártyát
1 db PlayStation alapgépet
1 db Altec Lansing hangrendszert
10 db 10 000 forintos ACTIVISION vásárlási utalványt
15 db Gravis PC GamePadot
20 db E3 CD-t

Keresd meg a sin puzzle első 10 darabját a PC Guru októberi, novemberi és decemberi számaiban és már majdnem teljesítetted a feladatot!



Minden további információ a PC Guru számaiban és a sin helyeken:

BUDAPEST • Media Markt, Pécsi Direkt (Lurdi Üzletház), CompOffice, CD Galaxis
MISKOLC • Hewlett Packard Szaküzlet
NYÍREGYHÁZA • PM Számítástechnika
DEBRECEN • Enter Computer
SZEGED • PGM Multimédia
SZOLNOK • Mátyus Irodatechnika
PÉCS • ABCD Áruház
VESZPRÉM • BlueByte
SZÉKESFEHÉRVÁR • Pannonfaber Számítástechnikai Szaküzlet
DUNAÚJVÁROS • No. 1 Számítástechnikai Szaküzlet
TATABÁNYA • Bábolna Iroda és Computer Centrum
GYŐR • Alexandra Könyvesbolt (Plaza)
SOPRON • Telecomp
SZOMBATHELY • CEO
ZALAEGERSZEG • Zalaszám Számítástechnikai Szaküzlet

ACTIVISION Modern Media PIXEL

E3 CD 98

Beszámoló a világ legnagyobb multimédia és játék kiállításáról, immáron második alkalommal.

2 CD-vel, extra ajándékkal

játék demok, animációk, AVI file-ok, video felvételek a kiállításról, játék bemutatók, előzetesek, exkluzív interjúk, extra képanyag a játékokról.

Keresd a nagyobb számítástechnikai boltokban Budapesten és vidéken

Megrendelhető a szerkesztőségben is.

Beváltható
a COMPFAIR-en,
az A pavilon 311-es
standján
10%
ROBORUMBLE
Teljes magyar nyelvű verzió
Távoli jövő a Marson. A bolygó történetének legnagyobb mozgósítását éljük át. A legkeményebb harcirobot–prototípusok sorakoznak fel egymással szemben. A győztes elvégzi élete megbízását és megvívja az utolsó ütközetet az idegen betolakodók ellen. Szeretnél Te lenni a szerencsés kiválasztott?
3Dfx
Forgalmazó:
Travelbox–Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315–905
E-mail: tbh@interdnet.hu
TopWare INTERACTIVE
METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE

Deathtrap Dungeon

A TÖRTÉNET FOLYTATÓDIK

Az előző számban megígértem, hogy folytatni fogom a leírást, hát most aztán nesztek! Sajnos a kisebb feladatok megoldását ki kellett hagynom, mert még így is túl hosszúra sikeredett a cikk, de remélem, azért elég lesz ennyi segítség is.

PIT 3

Az egész pálya szinte másból sem fog állni, mint kőkemény bunyóból. Egész seregnyi ellenféllel kell megküzdened, de hogy ne váljon monoton vagdalkozássá a dolog, a karaktered egészségére cefetül kell vigyáznod, ugyanis gyógyitalt bizony nem sokat találhatsz. Ha nem maradt pár üvegcséd az előző pályákról, az itt fellelhetőek szinte csak a holttested bebalzsamozására lesznek elegek.

A kezdetekkor még csak pár bikinibébit kell megplasztikáznod. Ők csak arra valók, hogy bemelegítsd a vágóizmaidat. Ha megtisztítottad a nagytermet tőlük, két lejáratot látsz. Az egyik egy ládához vezet, benne egy gyógypiával és egy ezüstkarddal. (Ha még maradt néhány vágásnyi az előző kardodban, érdemes előbb azt szétütni, mivel dögivel számíthatsz élőholtakra.) A másik járat végén egy kart találsz, amivel egy másikat aktiválhatsz kicsivel följebb. Persze mielőtt bárhová mennél, nem árt tudnod valamit: Bármelyik irányba indulj is, a folyosó végén egy csapda vár rád. (Ez úgy általában véve igaz az itt lévő hasonló kinézetű helyekre.) Nem túl nehéz dolog deaktiválni őket, egy álfal mögött megtalálod a megoldást rá a szobában.

Szóval, meghúztad a kart, aztán a nagyteremben is. Na, itt kezdődik a banzáj. Egy fal mögül rögtön két zombi hajigálja feléd a baltáit – őket nyírd ki először – ,aztán csontvázak hada ront rád. Mindenképpen használj ezüstkardot, mert állati sokan vannak. Az áradat végén még egy zombival kell elbánnod, aki újrahalála után hátrahagy egy aranykulcsot. Ezt a zárba illesztve végre elmehetsz egy save ponthoz, csak sajnos fizetni kell érte. Azért ne légy túl fukar, mert még sok ellenséget kell levágnod. Bár lehet, hogy érdemesebb kikerülni őket, és lerohanni egy zsákutcába, ahol két csontit levágva, majd az egyik falat megérintve kinyílik egy másik, ahonnét egy papnő mosolyog feléd. Ha őt is meghámoztad, egy kar lesz a jutalmad, amivel egy liftet helyezhetsz üzembe.

A továbbiakban a feladat egyszerű: Egymással szemben lévő erkélyekre ugrálva kell megszerezned a vörös kulcsot, amivel tovább mehetsz az immáron egész közeli kijárat felé.

PIT 4

Ez is aranyos pálya. Itt ugyan nem kell annyit bunyózni, de szívás lesz azért elég. Első tudnivaló: ha a vörös kapcsoló felé indulsz, a falból mindenféle tömbök nyúlnak ki és löknek egy mélységes mély szakadékba. Tehát irány: lefelé. Itt fogod megtalálni a vörös kulcsot, két kart meghúzva kinyitsz két rácsot, levágsz egy zombit, három ropit meg egy szellemet, amit csak és kizárólag az élőholtak ellen rendszeresített célszerszám, az ezüstkard tud megsebezni.

Most visszatérhetsz a starthelyre lezárni a kilökődő kőtömböket, de inkább pottyanj lejjebb még két szintet – mindegyiken egy íjász csonti fogad. Egy titkos ajtón át lépj be a folyosóra, melyet két zombi őriz, és a végén egy lik tátong, tele formás karókkal. Mindegyik szélén van egy keskeny perem. (Nahát!) Az elsőn a szemközti ajtót nyithatod ki, a másikon meg egy kart meghúzva egy rakás dárdát röpíthetsz a levegőbe, meg beléd. Cserébe kapsz egy gyógyitalt, pár varázslatot és legfőként egy save helyet.

A kinyílt kapun át visszajuthatsz a körfolyosóra. Balra a rács mögötti kart meghúzva, majd a megérkező platóra lépve újabb csontikkal, zombikkal és szellemekkel hadakozhatsz. Hogy pontosan milyen sorrendben fognak következni a szobák, már nem emlékszem, de a lényeg, hogy találsz majd egy termet, tele tűzlabdákat lövő nyílásokkal. Itt két normál kapcsoló mellett egy „aranyosabbat" is láthatsz. Az első kettő biztos halált jelent, az utóbbi pedig... ah, igen! Ez kapcsolja be a platót!

A túlparton egy körfolyosón találhatsz egy kapcsolót, ami egy kriptába vezető falat mozgat odébb. Itt fognak megtámadni a szellemek. Kutasd át a koporsókat, húzd meg a kart, aztán menj tovább a megnyílt úton!

Egy fizetős Save ponthoz érsz. Innét le kell huppannod egy keskeny peremre a zárt ajtó elé. Attól függően, hogy melyik irányból közelítesz, előfordulhat, hogy lesz még előtte egy pepita kockakő is, de ez hamarosan leszakad az érintésedtől. Tehát ha a peremen állsz, nézz jól körül. Az egyik irányba (nem arra, amerre a perem folytatódik) alattad egy újabb utat láthatsz. Ugorj le rá, és hasonlóképpen haladva tovább pattogj le a következő alagútig. Az egyik helyen egy kék függönyös szobában két csonti fog rád rontani. Itt – a folyosón – az egyik fal egy titkos ajtót rejt.

Menj tovább, míg el nem érsz egy újabb mozgatható plató kapcsolójáig. (Valahol, ha jól emlékszem, még meg kell húzni egy kart, hogy kinyíljon a továbbvezető út, egy helyütt meg, ahol egy forduló után egy gyógyitalt pillantasz meg, tűzcsapda vár rád, ha rálépsz a kereszteződés padlójára. Könnyű felismerni arról, hogy mögötted a fal mintázata más, mint a többi. Tehát itt azonnal fordulj be a sarkon, amint lenyomódik a lemez.) Ha a kar meghúzása után még kicsit tovább mész fölfelé, újabb titkos falat találhatsz.

A platóval átjuthatsz ahhoz a karhoz, amellyel kinyithatod a kék függönyös szoba környékén lévő ajtót. Ha ezen átlépve jobbra fordulsz, és meghúzod a kart, akkor nem esel bele abba a csapdába, ami elzárja előled a túloldali Ankh of Vitalityt.

Menj tovább, és pottyanj le két karhoz. A közelebbit ne húzd meg, mert csak egy előmászó kőtömb lesz a jutalmad, ami lelök a mélybe. Ha azonban a távolabbit rángatod meg, úgy a fentebb látott csonti ugrik egy szép fejest, te meg átmehetsz az ő helyére. Itt újabb kar után leugorhatsz a tőle balra lévő útra,

majd a rácson át végre sima utad van az aranykulcsig.

Az aranykapu után már csak néhány tűzcsapdát kell túlélned (A végéig rohanj, aztán állj meg, majd ugrás hátra. Ugye nem felejtettél el menteni a kulcs előtt?), és vége a szintnek.

PIT 5

Két hatalmas dínót kell megnyúvasztani, illetve csapdába csalni. Ha nem akarsz harcolni, pl. nagyszerűen megsütheted őket az egyik folyosón, ahol kétkockányi falappal van borítva a padló. Ha meghúzod itt a kart, a falapok lesüllyednek, egy lángszóró aktiválódik, aki meg a padlón állt, szépen megpirul. (Ja, itt az egyik fal titkos szobát rejt.)

Ha mindkettővel végeztél, felveheted a vörös kulcsot, amivel végre eljuthatsz Agba... Agra... a főellenséghez, ha előtte elnáspángolsz három (egy plusz kettő) gyíkembert. Hurrá! Van tűzvédelmed? Ha esetleg kifogytál volna az icy coolból, akkor nem árt, ha tudod, hogy most már késő ugyan, de ha előbb jut eszedbe, ezen a pályán még fölvehettél volna párat. No, mindegy, markold meg a vörös kardod, és hajrá!

BELFRY 1

Az eddigiekhez képest ez a pálya sétagalopp lesz. Az ellenfelek egyszerű páncélos lovagok, karddal, illetve számszeríjjal felfegyverkezve – nem okozhatnak gondot a papnők után -, valamint a pálya vége felé megjelenik pár óriáspók is, akik kimondottan gyorsan elfáradnak a mérgezett kard suhintásától.

A megoldandó feladat sem túl bonyolult. Mindig csak egy út áll nyitva előtted, arra kell menni. Időnként liftezni egy-egy szintet. Az első alkalommal egy kart kell meghúznod – a koponyását még csak véletlenül se érintsd. Másodjára pár ládát foszthatsz ki, de igyekezz! Ha a falon látható nyomásmérő eléri a maximumot, egy pillanat alatt sült hőst csinálnak belőled a falba rejtett lángszórók. Kicsit távolabb egy ládából megszerezheted az aranykulcsot, majd a pókok után az ezüstöt. A kijárathoz vezető vörös kulcshoz pedig ez utóbbit használva juthatsz hozzá. Ennyi, nem nagy ügy.

BELFRY 2

Indulás után érdemes elindulni jobbra, ahol egy aranyszínű gombot megnyomva (Hah! Végre egy gomb! Nem mindig csak azok az átkozott karok!) lehívhatsz egy liftet. Ezzel egy Warding cucchoz juthatsz. A folyosó végén van még egy titkos ajtó lőszerrel meg pénzzel, de gyorsan vedd fel őket, különben rövid úton egy dínó bendőjébe távozol. Tudod, szégyen a futás...

Innét egyenes út vezet fekete lovagokon át, de feltűnik egy vörös páncélos is. Vele azért nem árt vigyázni, mert elég sok vágást kibír. Előkerül még két War pig is ellenfél formájában, de ők akár a segítségedre is lehetnek, ha elég ügyesen manőverezel.

A vörös kapu kinyitása nem okozhat gondot, de utána nem árt jó fegyvereket előkészíteni, mert elég sok lovag óhajt pengét csorbítani a páncélodon. Szerencsére találhatsz egy varázskalapácsot, így lesz mivel fogadni a köszönésüket. Útirány: amerre a szemed lát.

A pálya végén kedves meglepetés vár. Egy pörgő panelon

ugrándozva kell kétoldalt meghúznod egy-egy kart, hogy a harmadik oldalon megnyíljon a kijárat. Gond egy szál se, ha leesel, tuti halott leszel. Hogy ez még biztosabb legyen, a padlók a karok alatt rövid idő után leszakadnak. Azért ne ijedj meg! Nem lehetetlen megcsinálni.

BELFRY 3

Ez a pálya arról szól, hogy megnyomj három kapcsolót. Ezeket egy zöld kéz által őrzött – legalábbis addig, míg bele nem pottyan egy csapdába - teremből nyíló utakon találhatod meg. Egy aranyteremnél két oldalt egy-egy eltolható fal van, a jobb oldali mögött egy karral – meg két nyilas lovaggal. A kar nyitja meg az utat az első gombhoz.

A következőhöz a vörös lifttel kell feljutni. Először meg kell húznod egy kart, majd a kinyíló rács mögött még egyet, aztán mássz föl az aranyláda tetejéről a falra, és ugorj át a túloldalra, hogy kikapcsold a tűzcsapdákat. Innét már sima az út.

Az utolsót egy hosszú aranyfolyosó végén találod, amit pár konzervember őriz. Ezt a helyet könnyű felismerni, mert a kezdő folyosó végén egy titkos ajtó mögött egy csatakalapács hever, és ettől kicsit visszafelé lehet fölmászni a falon. Ha sikerült az utolsó gombot is agyonnyomni, jöhet a következő szint.

HIVE

Egyszerű gyilkolászós rohangálásból fog állni a pálya. Nincs benne különösebb nehézség: az ellenfelek sokan vannak ugyan, de nem túl erősek, noha akad köztük pár mérgező szúnyog is. Azért bánj csínján az ellenméreggel, mert nem túl sokat találni belőle. Figyelj arra is, hogy a lila peték valójában ládák, a falon lévő rovarszerűségek pedig kapcsolók. Végre valami változatosság!

A szint vége felé látsz majd egy nagy termet tele növényforma izékkel. Ezek erősen mérgezőek, tehát nem árt gyorsan átrohanni rajta. Előtte azonban mindenképpen szabadulj meg a lent őrt álló négy sáskától. Pár gránát vagy csatamalac megteszi. A rovarkirálynőtől nem kell túlzottan megijedni. Nem olyan félelmetes ellenfél, mint amilyennek kinéz. A közönséges fegyver ugyan nem sokat ér ellene, de pár jól irányzott tűzlabda pillanatok alatt álomba ringatja.

SEWERS

Az első kulcsot a starthelytől jobbra indulva szerezheted meg. Be kell járnod egy kacskaringós, oszlopokkal dúsított folyosót és levágni jó pár orkot. Ha akarsz, még pár cuccot is szerezhetsz, ha az első kapu előtti fordulóban felmész a lifttel. Idefönt is készíthetsz egy Save pontot, ha megtalálod a megfelelő kapcsolót. Ez a járat egyik zsákutcájában van. Két irányba eshetsz le, mindkét oldalt egy-egy kar van. A bal oldali ugyan egy tűzcsapdát aktivál, de azért kipróbálhatod, ha esetleg fáznál.

A vörös ajtó mögött egy rakat ork íjász vár rád, de nem termett még olyan legény, akit két puskalövés le ne terítene. A híd második felénél érdemes lepottyanni az alattad lévő szintre, mivel itt található meg a gránátvetőt a megfelelő töltényekkel. A teleporttal visszakerülhetsz a hídra, az út végén meg az aranykulcs vár rád.

Az aranykapun át egy lifthez jutsz, ami egy másik lifthez visz. Ez utóbbiról még menet közben le kell ugranod, hogy tovább tudj menni az úton. (Ez ugyan nem biztos, de úgy emlékszem...) Szóval jó sokat kell sétálnod, ugrándoznod meg minden, míg az egyik helyen (föl kell mászni egy gyógyitalhoz) kinyílik a fal, és láthatóvá válik három kapcsoló. Na, ezek a medúzák termeihez vezető ajtókat nyitják meg. Mókás lények ezek a kígyólányok! Van kettő, amelyik csak simán bunyózni akar, de a harmadik, a csinos, piros ruhás művészi hajlamokkal van megáldva, hiszen a régi jól bevált módszer szerint kőszobrokat gyárt. Próbáld meg inkább hátba támadni, mint szemtől szembe kacsingatni vele. (Lehet, hogy egy anti magic charm is használ, nem tudom, mert másodjára levágtam, mielőtt meglátott volna.) Ja, a termekben sötét van, használd a firefly varázslatot! Ha tiszta a terep, kinyílik két ajtó, amik mögött feltöltheted a megcsappant fegyverkészleteidet. (Az egyik ilyen szobában még további cuccokat találhatsz egy rejtekajtó mögött.)

Emlékszel még a pálya elejére, mikor azt mondtam, fölmehetsz egy lifttel az egyik mellékúton? Na, most oda kell visszatérni. Nyisd ki az ajtót az ezüstkulccsal, de előtte feltétlenül ments állást, mert kemény bunyó vár rád. Bemelegítésként kétszer kettő plusz egy ork íjászt kell levágnod, hogy aztán szembeszállhass a sámánjukkal. Ez aztán rémes egy pasas! Nem elég, hogy bikaerőseket üt, de még mérgez is, ráadásul időnként olyan villámokat ereszt meg, hogy szikrát hány tőle a szemed. Kösd föl a nadrágod, mert nem lesz könnyű küzdelem! Ajánlom a razor spellt, abból négy-öt azért elég szokott lenni. Szerencsére ez az utolsó megmérettetés ezen a szinten, de pechedre csak felkészítés a következőre. Na, az még egy szép baleset! Ja, még

mielőtt meghúznád az exit kart, azt tanácsolom, mentsd ki az állást, mert a következő pályán csak az első három kulcs megtalálása után találtam save pontot.

TRENCH

No, itt már tényleg bekeményít a gép. Tucatjával özönlenek az ellenfelek, ráadásul nem is akármilyenek. A patkányharcosok még a könnyebben legyőzhetőek közé tartoznak, de ott vannak még a hatalmas patkány ogrék – bár még ők sem túl veszélyesek – a puskás őrök, az ágyúk és mind közül a legdurvábbak, a gránátosok, akik bombáikkal nagy távolságból is komoly károkat tudnak okozni. Ráadásul még biztos fedezék sincs ellenük, csak gyors mozgással és távolból lehet szembeszállni velük.

Egy erőd külső falán kell felkapaszkodnod, mind magasabban fekvő szintekre másznod, ahol egyre keményebb ellenfelekkel találkozhatsz. A második szint ágyúsai még veszélytelenek, mivel csak egy bizonyos irányba tudnak lőni, de aztán jönnek a gránátosok.

A két vörös kockás lift egyikével a piros kulcshoz tudsz eljutni, a másik egy hosszabb labirintusba visz. Rögtön a bejáratnál találhatsz egy titkos ajtót az aranykereszt egyik végében. Utána három patkány ogrét kell legyőznöd. Két vasrácshoz fogsz érkezni. A távolabbi biztos halált jelent, a közelebbinél csak minden esélyed megvan rá. Ha oda belépsz, egy lift indul el veled fölfelé, ahol középtájt van egy kivezető lyuk. Persze itt nem áll meg a masina, hanem egyenesen továbbvisz a plafonon elhelyezett karók felé. Édes! Egyébként ennek az egész utazásnak csak egy célja van, hogy elkerüld a gránátosok nagy részét. Így kerülő úton ugyan, de valamivel veszélytelenebbül tudsz eljutni az ezüstkulcshoz.

Az utolsó kulcsot a nagy kapu előtti árokba leugorva szerezheted meg. Lent vigyázz a harcosokkal, fönt meg a gránátosok tűzcsapdával ellátott bástyáival. Ha megvan mind a három kulcs, végre eljuthatsz a mentőpontig.

Most a főhadiszállásra kell bejutnod. Két kráterszerű izét láthatsz magad előtt. Az elsőbe belépve egy Warding charmhoz teleportálódsz, míg a másodikba egy liftet híva bejuthatsz a főhadiszállást elrejtő falat deaktiváló kapcsolóhoz vezető útra. (Whoa! Milyen gyönyörű mondat!) Útközben sok patkány fog föltűnni, de nem biztos, hogy mindet érdemes rögtön megnyúzni. Kifelé úgyis találkozol még velük, addig meg legalább nyugtod lesz az utánpótlástól.

Ha a fal eltűnt, bejuthatsz a parancsnoki terembe. Ezt öt puskás patkány őrzi, tehát nem különösebben egészséges dolog csak úgy behuppanni hozzájuk. Ráadásul a tetőről még egy csomó rakétaállvány szórja rád az áldást. Teendő: Kerülj az épület mögé, és dobálj be pár bombát. Ha esetleg ilyened már nem lenne, a robbanószeres ládákat is szétlőheted. Az is ér valamit.

Régen láttál már főellenséget, mi? Na, akkor itt az ideje, hogy megküzdj a hatalmas patkányszörnnyel! Bár én inkább azt tanácsolnám, hogy szaladj, mint a nyúl! Azért ne nagyon hagyd le szegénykét, engedd, hogy a nyakadba lihegjen, így vezesd el a

kijárat felé. Itt találsz két kart, amik csapdákat nyitnak meg. Szerencsére ez a nagyra nőtt egér nem túl okos, simán bele lehet vezetni a megnyitott gödrökbe. Rágcsáló meghal, ajtó kinyit, hős tovahalad.

Most, hogy egy ilyen nehéz feladatot sikeresen elvégeztél, biztos nagyon büszke vagy magadra. Ne legyenek illúzióid! Akkora kiszúrás jön, hogy még! Mostantól minden őrt ki kell irtanod, pedig azok három-négyfős csapatokban lövöldöznek (!) rád. Ha valamilyen csoda folytán mégis sikerülne a lehetetlen, akkor már csak a királyukkal kell szembeszállnod, aki jó nagyokat üt, alig karcolódik meg a fegyvereidtől, ráadásul hat tűzlabda és egy Jetspell kellett bele, hogy megmurdáljon végre. Ez már tényleg durva.

INVERSION

Addig kergetted a patkányokat, míg végül a labirintus legmélyebb bugyraiban találtak egy helyet, ahol összefoghatnak. Kilenc tornyon kell végigpofoznod őket, míg eljutsz a legvégső hatalmassághoz, a csúnya, rossz sárkány komához. (Szegény Lily! Remélem nem olvassa ezt a mondatot, mert biztos, hogy világgá kergetne…) Érdemes elkezdeni begyűjteni a fegyvereket, mert azok nélkül nem sok esélyed lesz a végső összecsapásnál.

Az első toronyhoz túl sok tanácsot nem tudok adni, de azért pár tippel mégis szolgálhatok. Az egyik szobában a hordók mögött egy ládát találsz pár fireball scrollal meg gyógyitallal. Van egy körterem, ahová négy oldalról vezet rács. Nehogy bemenj, amíg az egyik bejárat mellett található kart meg nem húztad, különben jó magasról fogsz lepottyanni. Végezetül: a következő toronyba vezető palló tele van lángszórókkal. A legegyszerűbb megoldás, ha magadra lősz egy icy cool varázslatot, de megpróbálkozhatsz azzal is, hogy előre mész, míg a csapda beindul, aztán hátrálsz egy kicsit, majd átrohansz rajta, mikor kialszik.

Most sokáig csak magadra kell hagyatkoznod, mivel túl bonyolult lenne leírni, mi is fog következni, megtapasztalni viszont sokkal egyszerűbb. Elérsz majd egy szobába, ahol egy kandallóban tűz ég. Itt találhatsz egy titkos ajtót az egyik falban. Aztán menj sokat-sokat, amerre tudsz, míg egy rács alatt átsétálva egy ablakon át meg nem pillantasz egy goblint olyan csizmában, mint amilyet a játék eleje felé láttál. Ha meg akarsz halni, csak sétálj be elé, de én inkább azt tanácsolnám, hogy keresd meg a két titkos járatot balra a beugrók között, és kerüld el a csúfságot. Így pár cucchoz juthatsz, és kimehetsz az erkélyre meghuzigálni egy kart.

Fogsz még több olyan helyet is találni, mint amikor négy oldalról juthattál be egy leszakadós körfolyosóra. Ezek egyikét úgy tudod hatástalanítani, ha berohansz, és egy alkóvban meghúzod az oda rejtett kart. A padló ugyan leszakad, de a helyére új érkezik.

Az aranykulcs megszerzése kicsit nehézkes lesz. Ha megpillantod, semmiképp ne menj be a jobbra lévő teleporterbe. Inkább keresd meg a titkos ajtót a két rács között, és menj fel a lifttel. Az erkélyen húzd meg a kart. Ha most belépsz ,a másik ajtón két kapcsolót látsz. A jobb oldalit húzd meg, aztán rohanj be a terembe. Nagyon gyorsan kell cselekedned, mert rövid időn belül le fog szakadni a padló. Két ajtó mögött kell kapcsolókat rángatni. A sorrendet az határozza meg, hogy hány fáklya van az ajtók mellett. Tehát először a jobb oldalin kell bemenni, aztán az azzal szemben lévőn és végül már csak egy marad. E mögött találod meg a teleportot, ami a kulcsocskához visz.

Az ezüst kulcsot röviddel ezután veheted föl, ha egy hídon át ellátogatsz a patkány ogrék lakására. (A hídon a nyílnál nyugodtan lepottyanhatsz, pár jó cuccot szerezhetsz, utána meg egy teleport visszarepít.) Jó sokan vannak, nem árt fölkészülni a bunyóra. (Ja, elfelejtettem szólni, hogy idefelé még ki kell nyírnod két kőembert is. Ha esetleg nem lenne már meg a varázskalapácsod, egy kinyitott csapdába is beleguríthatod őket, ha átugrasz felette.) Szóval, az ogrék ellen nekem nagyszerűen bejött, hogy kicsalogattam őket a hídra, aztán szépen lelökdöstem őket a mélybe. Azért vigyázz, ők is erőseket tudnak ütni! Ha mind elpusztult, bent az egyik oszlop mögött megtalálod a kart, ami hatástalanítja a kulcs csapdáját. Ugyanebből a teremből tudsz eljutni egy aranykapcsolóhoz is egy titkos ajtón át, amivel egy liftet hívhatsz le az ezüstkulcsos szobába. Ez megint egy csúnya rész lesz. Az ajtón nem mehetsz ki, míg nem hatástalanítottad a csapdát. Azt viszont csak úgy teheted meg, ha a lifttel fölmenve gyorsan egymás után meghúzol két kart, ami kinyit egy rácsot, ami mögött egy újabb kar van. Ha ez nem lenne elég, az egészet végignézi két gránátos patkány, és vigyorogva szórja rád a petárdáit.

Ha valamilyen csoda folytán sikerülne továbbjutnod, még mindig hátravan a kedvenc gépezetem: egy három méter magas fa és acélcsoda, ami jókora ütésein kívül imád tüzeskedni is. Okosan teszed, ha ahelyett, hogy személyesen ugranál be hozzá, inkább néhány gránátot küldesz előre. (Ha nem tudnád, hogy kell az idevezető

ajtókat kinyitni, elárulom: húzd meg a kárpitot a falon.) Némi teleportálgatás meg miegymás után aztán itt az új vetélkedő: két gránátos lepucolása után két újabb gépezettel kell szembeszállnod, persze egyszerre, és most már nem a magasból, utána meg jön még egy acélskorpió is. Halálos kombó, mondhatom. De talán bejöhet, ha egy icy coldot magadra mondva kibírod a lift tetején a csapda tüzét, és onnét bombázod a rosszfiúkat. Ja, vigyázz! A bal oldali ládát kinyitva nekem mindig kilépett a játék. Zamek! Ha még életben lennél, egy teknőccel az utolsó előtti pályára utazhatsz.

INVERSION 2

Minden idők legmocskosabb része áll előtted. Egy teknős hátán utazva kell lelövöldöznöd egy rakás csak rád vadászó puskás patkányt meg tüzes hordót. Használd a gránátvetőd 1st person módban, és ne spórolj túlzottan a munícióval – már persze csak akkor, ha van legalább harminc-negyven gránátod és vagy húsz puskagolyód. Különben akár el se kezd a szintet.

Szóval ki kell irtanod mindenkit. Ez korántsem lesz egyszerű dolog, mivel nem elég, hogy a lövések sebeznek téged, egy-egy szerencsétlenebb találat még le is lökhet a mélybe. Tehát már jó előre kezdd el szórni a lövedéket a helyekre, ahol esetleg megjelenhet az ellen.

Úgy látszik, a programoló bácsik úgy gondolták, ez még így is túl egyszerű, ezért az utazásba beleraktak egy plusz extrát: egy bizonyos helyen a gép elkezd üvöltözni, hogy vigyázz. No, ekkor át kell ugranod a szomszédos teknőc hátára, mert a te szállítóeszközöd elveszti irányérzékét, és egyenesen egy erkélynek rohan.

Erősen kétlem ugyan, hogy van még valaki, aki tovább játszik, de azért az esetleges félisteneknek elárulom, hogy rövidesen elérkezik a leszállás pillanata. Akkor aztán már csak négy tűzhordóval, két fagólemmel és egy acélskorpióval kell megvívnod az életedért. Ennyi.

DRAGON

Itt már aztán végképp elhatalmasodott a szadizmus a fejlesztőkön. Iszonyatos harcoknak nézel elébe. A vörös lovagokat és íjászokat szinte megemlíteni sem érdemes, de azért az a vérszörny és a három (!) legyőzendő sárkány már egy kicsit – nem nagyon, csak egy hangyányit – soknak tűnik.

Nos, a főszörnyek lekaszabolási sorrendje adott, hiszen addig nem mehetsz be a kapukon, míg az alacsonyabb rendű lények élnek. Ezért a Bloodbeasttel kell kezdened. Hozzá már bejutni sem egyszerű, ugyanis az egyik teremben egy titkos ajtó mögött van a kaput nyitó kapcsoló. Ha bent vagy végre, kezdhetsz imádkozni. (Remélem, mentettél előtte állást?) Ez a lény iszonyúan bika, mérgez, villámokat szór, ráadásul teljesen sérthetetlen, leszámítva a homlokán lévő szemet. Mindenképpen használj magadon védőmágiát mielőtt megküzdesz vele, és fogj egy erős fegyvert.

A következő páciens egy háromfejű sárkány. Őt sem könnyű meglátogatni. Négy kart kell meghúznod, melyek mindegyike papnőket idéz meg. Ha levágtad őket, egy lifttel fölmehetsz a kaput nyitó karhoz és a save ponthoz. A kapu mögött még mindig nincs nyugtod, mivel fönt az emeleten körbe kell járnod és meghúznod újabb négy kart. Ebben pedig mindössze hat papnő akar megakadályozni. Érdemes anti magicet nyomni magadra, ha még szeretnél továbbjutni. A négy kallantyú után már meghúzhatod középen az ötödiket, aztán pottyanj le az arénába, különben megpörkölődsz a frissen gyártott tűzcsapdáktól.

Az arénában az összes kart meghúzva kinyithatod az ajtót, ami mögött egy venom swordot találhatsz meg három gyógyitalt. Most megint aggass magadra egy csomó védőmedált, aztán lépj ki ellenfeled elé. Őt sem könnyű megütni, a mellére célozz.

A következő sárkány már nagyon mocsok. Repül, tűzlabdát köp, lángot szór, villámokkal zsonglőrködik, és harap, mint a disznó. Ráadásul hétköznapi fegyver számára sérthetetlen, kizárólag az itt fellelhető fekete lélekkard tud kárt tenni benne. Azt viszont nem is olyan egyszerű megszerezni. Négy aranykapcsolót kell meghúzni, melyek közül hármat a második emeleten találhatsz meg. (Az egyik aktiváló kapcsolójánál, ahol egy puskát is látsz, csapda van. Ha meghúzod a kart, lépj a fegyver felé, vagy bekapsz pár dárdát.) A negyediket kint az arénában tudod előhozni. Na, ha megvan a kard, már régen rossz. Felhívnám ugyanis a figyelmet a gépkönyv ide vonatkozó szakaszára: minden okozott sebzést a fegyver forgatója is elszenved. Szóval tankolj föl azokkal az ankh of vitalitykkel, vagy pedig pusztulj! (Mondjuk arra amúgy is elég nagy az esély…)

És most: A legutolsó ellenfél, MELKOR! Most is az lesz az első próbatétel, hogy egyáltalán eljuss ehhez a piros gyíkhoz. Három kulcsot kell begyűjtened. Nagyon vigyázz a plafonról lógó betontömbökkel, mert könnyen a nyakadba pottyanhatnak, akkor pedig azonnal véged. Az aranykapun átlépve is óvatosan haladj, mert a padlók mindenféle előzetes billegés nélkül egyszer csak leszakadnak. Csak egy keskeny sáv marad épen középtájt.

A vörös szoba mind közül a legmókásabb. Középtájt egy jókora szakadék felett egy vörös kardot látsz lebegni. Ezzel kell majd levágnod a piros gyík fejecskéjét. Ahhoz viszont, hogy megszerezhesd, előbb főnixeket megszégyenítő tetteket kell végrehajtanod. Először balra fölmászva a falon egy titkos ajtó mögött (kinyitva pár tűzlabdát kapsz az arcodba) meg kell húznod egy kart, ami a folyosó túlsó felén nyit ki egy másik járatot. Nagyon kell sietned, mert épp annyi időd van, hogy odaérj, mielőtt bezáródna. Persze közben újabb tűzlabdák simogatják bőröd… Az itteni kapcsoló a túlsó párkányon nyitja meg az utat. A szakadéknak mindenképpen a bejárat felőli felén menj át oda, ha nem akarsz villámhárító lenni! Itt bent újabb égés vár rád, majd a talaj lesüllyed veled az utolsó előtti karhoz. Ha ezt meghúzod, megint rohannod kell a folyosó végére, ahol lezárhatod a villámköpő sárkányfej előtt a falat. Huh! Ez bizony kemény meló!

Most végre megvan a fegyver, amivel szembeszállhatsz Melkorral. Teleportálj le az arénába! Innét még lejjebb tudsz menni egy újabb kardért, két ankh of vitalityért és egy charm of icy coolért. Még négy aranykapcsolót is találhatsz, de ezekkel óvatosan bánj, mert az egyik meghúzásakor nekem gyakran kifagyott a játék. No, mindegy. Innét már minden rajtad múlik. Mindenesetre, ha győztesként kerülsz ki az összecsapásból, vitathatatlanul megérdemled a legnagyobb sárkányölő címet, hiszen még azok az átkozott programhibák sem tudtak megakadályozni küldetésed végrehajtásában.

Gratulálok!

Bird

Digikamerák

FÓKUSZÁLVA

Üdv! A napokban a kezeim közé kaparintottam néhány digi fényképezőt, úgyhogy most megosztom veletek a tapasztalataimat (meneküljön aki tud!).

A fényképezőkből több típust is kaptam, úgyhogy egy komplett összehasonlítást tudok produkálni. Első pillantásra kiszúrtam az Olympus cég C-1400L típusát, ami baromi jó formatervezővel büszkélkedhetett. A közelebbi tanulmányozás igazolta is a döntésemet, ugyanis a gépek közül ő volt a legjobb.

OLYMPUS C-1400L

A cucc legfeltűnőbb tulajdonságai az extra nagy felbontás és a rendkívül precíz optika. Könnyen kezelhető, a formatervezése miatt az ember

kezébe illik, és a 4,5 cm-es átmérőjű színes TFT-s LCD-vel kitűnően láthatók az elkészült képek. A gép másik nagy előnye, hogy tükörreflexes optikával készült, ezért a keresőbe nézve az ember azt láthatja, ami a képen lesz, ezért a fókuszálással és a fénybeállítással nem lehetnek gondok. Az optika 3x zoomal rendelkezik, és a fókuszálást egy TTL alapú elektronika végzi. Az elkészült képek egy

SMARTmedia flashkártyára kerülnek, amelyek 2-4-8 Mb-os kivitelben készülnek, és ha megtelik egy kártya, akkor egy mozdulattal lehet őket cserélni. A gép vakuja alaphelyzetben rejtett, belesimul az optika fölött végigfutó műanyag borításba. A vakunak három üzemmódja van: egyszerű villantás, vörösszemeffektus-csökkentés és képderítés nevű funkció, ahol is a gép több sorozatot villant exponálás közben. A gép max felbontása 1280*1024 képpont, amelyet egy 1.4 millió pixeles felbontású progresszív CCD detektor állít elő. A hátlapon elhelyezett LCD-n kerülnek megjelenítésre a menürendszerbe foglalt beállítási lehetőségek, mint például:

- Képfelbontás,
- Automata beállítási funkciók (AE)
- Az összes kép törlése
- A SMARTmedia kártya formázása,
- Dátum,
- Az LCD panel fényerejének állítása.

A továbbiakban állítható még a zársebesség, makró üzemmód, és még printelni is lehet a gépről!

Összegezve a kamera könnyen kezelhető, szép, és okos.

Az értékelésem szerint 97%-ot érdemel.

OLYMPUS C-820

Az Olympus kisebbik kamerája, a 820-as külsőre teljesen különbözik a "nagy testvértől", mivel a kompakt kamerák kategóriába sorolható. Szintén SMARTmedia kártyával működik, a legnagyobb felbontása 1024*768 pixel, beépített többfunkciós

vakuval és egy 5,1 cm átmérőjű TFT-s LCD kijelzővel büszkélkedhet. A borítása ötletesen készült, ugyanis egy modul a lencsék elé húzható play üzemmódban, és ilyenkor por és karcolásvédett az optika. A szerkentyű nagy előnye a nagy testvérrel szemben, hogy keresőként az LCD display is használható, így nem kell lesmárolni a gépet, ha fotózni akarsz.(Sajnos nekem a bal szemem domináns a jobbal szemben, ezért csak azzal tudok célozni, és a C1400L-nél állandóan beleakadt az orrom az LCD-be...) Alapban 2 Mb-s kártyával lehet megvásárolni, de kezeli a 4 és a 8 Mb-s kártyákat is. A vaku nincs rejtve, mint az 1400-asnál, de ugyanazokat a funkciókat tudja ez is. Az optika fix, nem rendelkezik zoomal, de van rajta TTL-vezérlésű fókuszbeállítás. Összességében jó kis gép, de kár, hogy nincs rajta zoom. A maga kategóriájában 95%-os darab.

CASIO QV-100

A QV-100-as volt a legkisebb gép, amit kaptunk, de a kategóriájában meglepően jól teljesített.

Külsőre erőteljesen különbözik az 5000SX-től: a gép jobb oldalán található az optika, és nem rendelkezik beépített vakuval. A hátoldalon kapott helyet a meglepően nagy, 6,5 cm átmérőjű színes TFT-s LCD kijelző, amelyen közvetlenül megjelenik a kereső képe. A gép teljesen fix optikás, mechanikusan beállítható makró, és rekeszérték üzemmóddal. A

CASIO QV-5000SX

Az 5000SX a CASIO legnagyobb teljesítményű digi kamerája. Külsőre szép (az Olympus jobban tetszett), bár a formatervezője nem tett ki túlzottan magáért, de a kamera azért jó darab.

A legfontosabb különbség az Olympus C-820-hoz képest az, hogy belső fix memóriával rendelkezik, ezért a Casio fejlesztett hozzá egy külső floppy drive-ot, amivel egy digi linkkábelen

keresztül le tudjuk tölteni a képeket floppyra vagy egy PC-re a soros porton keresztül. A gépen beépített többfunkciós vaku található (a funkciók megegyeznek az Olympus C-820-asévai).

A felbontások is érdekesen alakulnak, mert a gép fizikailag kettőt ud, az 1280x960-at, és a 640x480-at, de az 1280-ast háromféle méretbe képes tömöríteni:

- Superfine(SF) kb. 450 Kb,
- Fine kb.(F) 225 Kb,
- Normal(N) kb. 113 Kb.

A méret és a minőség között természetesen egyenes arányosság áll fent, ezért a "normal" üzemmódban készült képek kissé ronggyá vannak tömörítve. A méretbeli különbségekből adódóan a tároló kapacitás is változik:

- SF üzemmódban kb. 16 db
- F üzemmódban kb.30 db
- N módban pedig kb. 57 db képet tud tárolni a gép.

A készüléken még megtalálható az úgynevezett WB (white balance) beállítás, amivel a lokális fényviszonyok között bekalibrálható a fehér szín, így színes világítás esetén sem lesz "zombiszíne" semelyik ismerősünknek. Az optikáról röviden annyit, hogy 1-4x digitális Zoommal és TTL-es autofókusszal van ellátva, amely közvetlenül az LCD-re küldi ki a kereső képét, de lehet egy hagyományos optikai valóskép-leképzésű (micsoda egy szó?!) keresőn át célozni is. A gép legnagyobb erénye a mozgóképrögzítési funkció (Olympuséknál a flashkártya lassúsága miatt ez nem lehetséges), amellyel akár 6,4 másodperces movie-t is kreálhatunk! Opcionálisan vásárolható egy speciális fényképnyomtató kitt is, amely hőszublimációs eljárással fényképméretű (és minőségű) nyomatokat produkál. A nyomtató a gépről vezérelhető, de egy hagyományos printerporton keresztül bármelyik mezei PC-ről is. A gép a Casiok közt a legjobb, de a globális összehasonlításban csak 90%-ot adok rá.

AGFA E PHOTO 1280

A most bemutatásra kerülő gép a társaság legellentmondásosabb tagja. Fototechnikai szempontból messze ennek a gépnek van a legtöbb állítható (és használható) funkciója, de ezt egy súlyos hibával

„ellensúlyozták" a gyártók: a gép optikája egyszerűen csapnivaló. Az optika úgyan rendelkezik egy 3x-os optikai Zoommal, de a zoom és a fókusz átmenet nélkül csak 4 (négy!) fokozatban állítható. (A Discovery egyik űrhajósának volt egy találó megjegyzése, ami illik ide: „Azannyát! Agysebészet boxkesztyűben!") Szóval kár érte...A BLUElite-nál az egyik srác szerint az AGFA és az Olympus C-1400L kereszteződése lenne az ULTIMATE! gép. (Szerintem az 1400L már maga is ULTIMATE!) Visszatérve a leíráshoz, a gép igen érdekes felépítésű, forgatható optikával, cserélhető flashkártyával, vakuval, és egy keresőként is funkcionáló 5 cm átmérőjű szines TFT-s LCD kijelzővel. A legmeglepőbb dolog (az alakján kívül), hogy összesen 4 db gomb található rajta:

- léptetés előre
- léptetés vissza (képnézegetésnél)
- Exponálógomb
- tekerőgomb (ezzel lehet keresgélni a menük közt)

A gépnek alapvetően két üzemmódja van: felvétel és lejátszás. Felvételnél a készíthető képek felbontásai a következőképpen alakulnak:

- 1280x960 pixel
- 1024x768 pixel
- 640x480 pixel.

A képeket 24 bites színmélységben JPEG formátumban rögzíti, a szokásos tömörítéssel. A gép nem rossz, csak az árához képest kissé gyenge az optikája. Értékelés 75%

digitális és a video kimenetek egy elegánsan kivitelezett zárfedő alatt helyezkednek el. Az objektív elforgatható, így akár tömegből is fényképezhetünk a kamerát felemelve. A gép kétfajta felbontást támogat:

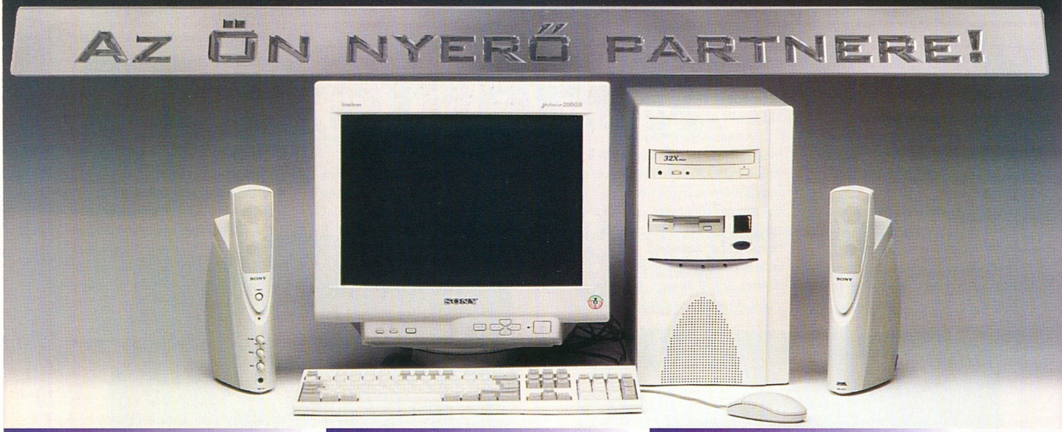
-Fine (F) 640*480
-és Normal (N) 320*200

Mivel a beépített ramkártya mérete csak 4 Mb, ezért az F felbontásban 64, az N-ben pedig 192 db képet lehet tárolni(ez a képenkénti kb. 20 Kb-os méretre vonatkozik). A képeket (mint a többi gép, JPEG) formátumban tárolja, és kb. 20% veszteséges tömörítést alkalmaz az exponálás elvégzése után. Az elkészült képeken elvégezhető egy háromszoros digitális zoom, de szerintem értelmetlen a dolog, mert alaposan szétmosódik a végeredmény...A beépített demó üzemmódban a gép egymás után (alapbeállításnál) 3 másodpercenként váltva lejátssza a rögzített képeket. A demó a video kimeneten keresztül akár egy PAL rendszerű TV-re is kivezethető. A gép alapvetően az 5000SX erősen butított változata, de ennek ellenére eléggé gusztusosra sikeredett (na nem mintha meg akarnám kajálni...), bár a fogyasztása igencsak nagy...Idézet a használati utasításból: "Figyelem! A QV digitális fényképezőgépek használata során feltétlenül el kell kerülni azt, hogy az elemek folyamatos használattal teljes mértékben lemerüljenek. Az intenzív terhelés következtében az elemek túlhevülhetnek, és a bennük lévő vegyi anyagok kifolyhatnak..." Úgy látszik, a gép kissé erőszakosan veszi magához a tejbepapit...;) A gép szerintem hobbi fotózáshoz nem rossz, bár az ára ehhez kissé borsos... Szerintem 80%-ot érdemel.

Melori

INFO

BLUELITE
1138 Budapest,
Váci u. 178.
Duna Plaza



ACOMP INTEL PENTIUM 233 MMX

- PENTIUM ALAPLAP, 512KB CACHE
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ
- 32MB EDORAM, BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 3200MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- SVGA PCI VIDEOKÁRTYA 2MB RAM
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MIDITORONY, EGÉR
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA

NETTÓ ÁR: 84.900,- FT

KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG:

- 32MB HELYETT 64MB EDORAM
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 22.900,- FT

ACOMP INTEL PENTIUM II CELERON 300

- PENTIUM II ALAPLAP, ALIPRO CHIPSET
- INTEL PENTIUM II CELERON 300MHZ
- 32MB SDRAM - 100MHZ, BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 3200MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- S3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA ALAPLAPON
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, AT MINITORONY, EGÉR
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA

NETTÓ ÁR: 99.900,- FT

KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG:

- ABIT BH6, INTEL BX CHIPSET, 133MHZ ALAPLAPPAL
- 32MB HELYETT 64MB SDRAM
- 36X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 37.900,- FT

ACOMP INTEL PENTIUM II 300

- PENTIUM II ALAPLAP, INTEL LX CHIPSET
- INTEL PENTIUM II 300MHZ
- 32MB SDRAM - 100MHZ, BŐVÍTHETŐ 384MB-IG
- 4300MB ULTRADMA MEREVLEMEZ
- S3 VIRGE DX PCI VIDEOKÁRTYA 4MB RAM
- 105 GOMBOS WINDOWS 95 BILLENTYŰZET
- 1,44MB FLOPPY DRIVE, ATX MIDITORONY, EGÉR
- 12+24 HÓNAPOS GARANCIA

NETTÓ ÁR: 149.900,- FT

KIEGÉSZÍTŐ CSOMAG:

- ABIT BH6, INTEL BX CHIPSET, 133MHZ ALAPLAPPAL
- 32MB HELYETT 64MB SDRAM
- 32X SEBESSÉGŰ CD-ROM DRIVE
- SB 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + 2 DB AKTÍV HANGFAL

NETTÓ ÁR: 37.900,- FT

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE INGYENESEN TELEPÍTÜNK DOS-T, RAJZPROGRAMOT, VÍRUSÍRTÓT, DOS NAVIGÁTORT ÉS 150MB JÁTÉKPROGRAMOT!

GERICOM 12.1" TFT NOTEBOOK

- 12.1" TFT (800X600) SZÍNES KÉPERNYŐ
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ, 32MB RAM, 512KB CACHE
- 3200MB MEREVLEMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHAJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, AUDIO BEMENET, BEÉPÍTETT SZTEREÓ HANGSZORÓK, KÜLSŐ MONITOR, NYOMTATÓ, 2 SOROS PORT, GAMEPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁSKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTVE
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAP GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 349.000,- FT

GERICOM 13.3" TFT NOTEBOOK

- 13.3" TFT (1024X768) SZÍNES KÉPERNYŐ
- INTEL PENTIUM MMX 233MHZ, 64MB RAM, 512KB CACHE
- 4100MB MEREVLEMEZ, 1,44MB FLOPPY DRIVE
- 24X SEBESSÉGŰ CD-ROM MEGHAJTÓ
- SOUNDBLASTER 16 KOMPATIBILIS HANGKÁRTYA + WAVETABLE
- PCI SVGA VIDEOKÁRTYA 4MB RAM-MAL
- TOUCHPAD, 2DB PCMCIA KÁRTYA HELY, AUDIO BEMENET, BEÉPÍTETT SZTEREÓ HANGSZORÓK, KÜLSŐ MONITOR, NYOMTATÓ, 2 SOROS PORT, GAMEPORT, HANGFAL ÉS MIKROFON CSATLAKOZÓ, BŐR HORDTÁSKA.
- WINDOWS 95 VAGY WINDOWS 98 TELEPÍTVE
- BUDAPEST TERÜLETÉN INGYENES HELYSZÍNI KISZÁLLÁS ÉS ÜZEMBEHELYEZÉS!
- 12 + 24 HÓNAP GARANCIA, MADE IN GERMANY

NETTÓ ÁR: 399.900,- FT

RÉSZLETFIZETÉSI LEHETŐSÉG!

MINDEN SZÁMÍTÓGÉPÜNKRE KAMATMENTES HITEL 6 HÓNAPRA, KEZELÉSI KÖLTSÉG NÉLKÜL! HOSSZABB FUTAMIDŐK ESETÉN ÉVI 25% KAMAT.

15" PANASONIC MULTISCAN DIGITÁLIS MONITOR 44.900,- FT

ACOMP SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT.

HTTP://WWW.ACOMP.HU

ACOMP PEST:	1134 BUDAPEST, RÓBERT KÁROLY KRT. 68.	TEL./FAX: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA:	1125 BUDAPEST, KIRÁLYHÁGÓ UTCA 2.	TEL./FAX: 356-6790, 212-8963
PÓLUS CENTER:	1152 BUDAPEST, SZENTMIHÁLYI ÚT 131.	TEL./FAX: 419-4091, 419-4092
FAXBANK:	2-333-666/1477## (FRISS ÁRJEGYZÉKÜNK LEKÉRHETŐ)	
NYITVATARTÁS:	HÉTFŐ-PÉNTEK: 9.00-17.00, SZOMBATON: 9.00-13.00	

A PÓLUS CENTERBEN A HÉT MINDEN NAPJÁN 10-20 ÓRÁIG, VASÁRNAP 10-18 ÓRÁIG

AZ ÁRAK VÁLTOZTATÁSÁNAK JOGÁT FENNTARTJUK!

HEWLETT PACKARD
Expanding Possibilities

Öt érv arra, miért a mi színes nyomtatásunk a legelbűvölőbb.

Elképesztő színek – kisebb tintacseppekből
A HP PhotoREt II szín-rétegező technológiája olyan parányi tintacseppekkel dolgozik, hogy ugyanabba az apró képpontba akár 16 rétegben is képes cseppeket juttatni. Így aztán tényleg lenyűgöző színeket nyomtathat.

Pontosabb színek
A HP új technológiája a tinta mikrocseppjeit sebészi pontossággal helyezi el. E precizitásnak köszönhetően csökken a kép szemcséssége, raszteressége, és az apró részletek is előugranak.

Fotóminőségű nyomtatás – gyorsabban mint valaha
Az új szín-rétegező technológia egyedülálló megoldással továbbítja az információt a nyomtatófejhez, így Ön a fotóminőségű képeket is egy szempillantás alatt nyomtathatja ki.

Fotóminőség – speciális papír nélkül is
E különleges technológiával Ön ezentúl végre hétköznapi, irodai papírra is fotóminőségben nyomtathat.

Tökéletesebb színes nyomtatás a HP nyomtatórendszerével
A HP nyomtatórendszerében a tinta, a média és a PhotoREt II nyomtató egységes rendszert alkot, ami garantálja, hogy az Ön képei mindig tisztán, élesen jelenjenek meg.

Photo REt II colour layering technology

Hangkártyák

A KÖVETKEZŐ NAGY LÉPÉS A HANGKÁRTYÁK(?) TERÉN

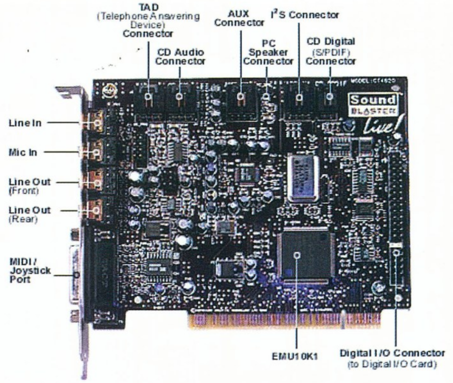
Kezdődött az egész a speakerrel, majd jöttek az akkor és itthon még megfizethetetlennek tűnő Adlib kártyák, hogy végül ipari sztenderdként kiemelkedve a Creative és Soundblaster kártyái uralkodjanak a zaj- és hangkeltés világában a PC-k felségvizein. Kialakultak az alapvonalak, midi-muzsika, 8-bit, 16-bit - ahogy azt a fejlődés éppen megkívánta. Talán különösebb fejtörés nélkül kijelenthető, hogy a Soundblaster 16 (illetve változatai) tekinthető az eddigi legsikeresebb (és legelterjedtebb) hangkártyának, hisz már jó ideje kapható, és még mindig egy tonna gépben röfög ez a hangkeltő eszköz. A jó és olcsó design mellett a siker másik oka a támogatottság extrém méreteiben keresendő (a támogatottság az iparág szinte minden területén kulcsszó lett).

Persze eljött az idő, amikor már egyre szélesebb tömege a játékosoknak ismeri fel, hogy sokáig tartott az ámulat a pittyegés után a már értékelhető zene hallatán. A midis zene felől eltolódott a hangsúly a CD-s audio-trackek irányába; illetve a gagyi hangszórók tulajdonosai rájöttek a nagy igazságra: tök fölösleges viszonylag drágább hangkártyát venni egy ócska hangfalpárhoz, mert úgyis recsegni fog. Először a világ nyugati felén a vevők elkezdték keresni az igényesebb (értsd drágább is) hangfal- és fülhallgató-megoldásokat, az előbbieket megspékelve némi subwooferrel, hadd szóljon dögösen a cucc. Aztán beszivárogtak a házi hifiszerű rendszerek is a számítástechnikába, lett Dolby dekódolás és 5.1, illetve 7.1 hangszórós rendszer, melyek már magukban hordozták a manapság oly nagy durranásnak számító 3D pozícionált audiót (amely tény, hogy nagyon jól tud szólni egy-egy játékban), melyet ma már minden új, magára valamit is adó hangkártya valamilyen szinten támogat (hacsak nem a sub-20 USD kategóriában versenyez...). Az 'enhanced' hangkártyák sorát a DirectSound3D gyorsítással is büszkélkedő MonsterSound MX200 nyitotta a Diamond Multimediától, melyet később követtek a tudásban nem mindig kevesebbet nyújtó 'kistestvérek', az MX80 és az MX100 - ezen felül a cég októberre ígéri az MX300-at. Ugyancsak nagy port vert fel az Aureal Vortex chip, melynek kiteljesedése méltán a Turtle Beach Montego kártyája lett; és már úton is van a Vortex 2 chip(set), iszonyú bika jelfeldolgozással és több száz hang egyidejű megszólaltatásának képességével. Van még és jelenleg (szeptember eleje) erős újdonságnak számít a Soundblaster Live! az EMU10K1 chippel és Environmental Audio Extensionsszel, amelynek lényege a valóságban tapasztalható hangterjedési (fizikai) modellek lehető leghűbb visszaadása a számítógépen (a játékokban, ha specifikus akarok lenni...).

A Vortex 2 és SB Live! meg még ami hasonló kategóriájú cucc és chip kijön a közeli jövőben, majd szépen lejátsszák egymás közt a piac felosztása nevű társasjátékot. Biztos lesznek ezek a most még csodának számító kütyük olcsóbbak is, a jó minőségű hangfalakkal egyetemben - tehát teljesen reálisnak tűnik, hogy nemsokára bárki egy kisebb zenei stúdiót tud venni pár száz dollár árán (és gyárt ilyen-olyan zenéket...), mégis mi az, amivel valójában tovább lehetne lépni?

Személy szerint úgy gondolom, hogy azzal nem, ha növelik a cégek a jelfeldolgozási kapacitást a chipekben - mert minek és hova? Inkább arra kéne valójában figyelmet fordítani, mi is a lényeg a hangkeltés terén? Művészet e a játékok zenéjét megkomponálni, vagy egyszerű iparosmunka? Mi újat tud még nekünk nyújtani magának egy játéknak az egyedi hangzásvilága? Biztos, csak arra kell törekednünk, hogy minél élethűbben lemásoljuk a környezetünket - nem sikkad el ebben az esetben a fantáziavilágunk, melyre már oly sok játék épült?

Néhány kérdés, elgondolkodtatás gyanánt. Nyilván vannak még kiaknázatlan, illetve most felfejlődő területek, hogy csak egyet említsek: az online játékok esetén a hangkommunikáció. Már egy-két játékban implementálták, de teljesen kifejlett formájában egyelőre még nem létezik, a hatása viszont nagyon nagy lehet - nem kellene a továbbiakban sok-sok marhaságunkat begépelgetni,



lehetne ordibálni (más kérdés, hogy mindenki sokat beszélne, mivel jóval könnyebben megtehetné, mint az írást, ezáltal túlterhelné ezt a kommunikációs csatornát...). A multiplayer team játékokban azonban nem csak a verbális kommunikáció képzelhető el, hanem az is, hogy előre megbeszélt dallamok előre lebeszélt dolgokat jelentenek (bár ez nem saját ötlet, valahol régen olvastam, de találkozni még nem találkoztam vele - ha nem csal emlékezetem, egy Quake modba akarták berakni - vagy rakták? - a készítők).

Ja, az a kérdés, hogy egy játék zenéje művészet-e vagy sem. Nagyon fontos, hasznos és cool lenne, ha a zene nem kiegészítője, kísérője lenne egy történetnek, hanem akár alakítója is - aki szeret zenét hallgatni, az talán ezt el tudja képzelni, szóval szinte mindenki. Történtek próbálkozások már az Unrealben az úgynevezett 'event triggered music'-ra, azaz általában az események aktív módon befolyásolták a zene ütemét (főleg azt) és jellegét, de ez még messze van attól, hogy a zene keresztülszője az egész 'mesét'. Jót tenne egypár zenésznek és programozónak, ha eltöltene pár évet egy afrikai országban, ahol a bennszülöttek átszövi a zene, és szinte egész nap zenélnek, de legalábbis ütik, nyomják, verik a ritmust. Ekkor megtudnák, hogy mi, a 'civilizált' társadalom csak megpróbálunk zenét csinálni... és igen ritkán tudunk tényleg szívből zenélni. Szóval minőségi váltás. A zenei hardver-ipar már megtette a magáét, sokkal többre egyelőre nincs szükség tőlük.

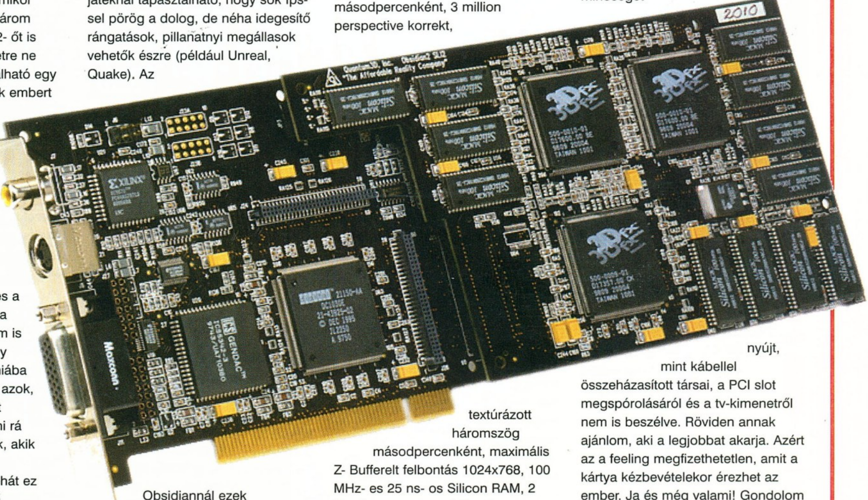
gale

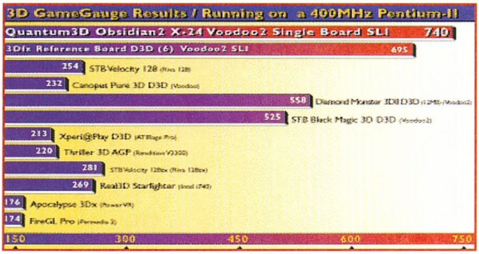
Quantum

Obsidian X24

Most egy olyan kártyáról lesz szó, ami után legtöbben csak a nyálukat csorgathatják, ez pedig a Quantum által gyártott Voodoo 2, ami a jelenleg kapható legkomolyabb Voodoo chip- és board. (ezenkívül a legdrágább is...) Miért is különleges ez a gyorsítókártya? Ez a kártya tulajdonképpen két darab 12 Mb- os Voodoo 2 kártya összepárosítva, tv-kimenettel párosítva, mindez sajnos 150 000 ft- os áron. Most sokan megkérdezhetik, mi a fenének kiadni ennyit egy SLI konfigért, amikor ebből az árból majdnem három darab 12 Mb- os Voodoo 2- őt is vehetünk. Nos, mindenesetre ne felejtsük el, hogy ezen található egy tv kimenet is, ezenkívül sok embert ismerek, aki már beruházott 2 darab Voodoo 2- re, összekötötte őket, és nem volt megelégedve velük egy egész egyszerű okból kifolyólag: leromlott a képminőség. Ennél a modellnél ilyen probléma nincs, ugyanolyan tökéletes a képminőség, mint egy sima Voodoo 2 esetén, arról nem is beszélve, hogy ez csak egy PCI slotot foglal el. Tehát hiába tartjuk drágának a kártyát, azok, akik a tökéletes megoldást szeretik, kénytelenek kiadni rá ennyi pénzt. Sokan vannak, akik pont ennyiért vásárolnak processzort a gépükbe. Tehát ez van, végül is nem kötelező megvenni. Nézzük, mit tud a kicsike. Igen jó volt berakni végre egy ilyet a gépembe, mivel a neten már sokat írogattak róla, felcsigázták rendesen az érdeklődésemet, ráadásul egész nap nem ettem, merthogy nemsokára megérkezik a kedves kis szerkezet. Az install pofon egyszerű, semmi probléma nem volt, a Windows két device-t talált, mindkettőhöz felrakta ugyanazokat a drivereket, és némi display propertiesben való finombeállítás után jöhetett a Rock'n Roll. Tesztadatokat nem nagyon írnék, elég annyi, hogy átlagosan 25- 40%-kal bizonyult gyorsabbnak használata során, mint egy egyedülálló Diamond Monster 2. Azt hiszem, tesztadatnak elég annyi, hogy az Unreal 1024x768- ban 30-45 fps-sel nyomult timedemoval. Sok játéknál tapasztalható, hogy sok fps-sel pörög a dolog, de néha idegesítő rángatások, pillanatnyi megállasok vehetők észre (például Unreal, Quake). Az Obsidiannál ezek megszűnnek a 6 darab együtt dolgozó processzornak köszönhetően, illetve a sok memória is sokat segít. A tesztelt játékok többsége kitűnően futott 1024x768- as felbontásban, teljesen zökkenőmentes játékmenettel. Egyre több játék kezdi el kihasználgatni a sok textúramemóriát, az Obsidiannál bőven van erre lehetőség, mivel 8 MB-nyi memória áll rendelkezésre ahhoz, hogy minél szebb textúrákat kapjunk, arról nem is beszélve, hogy kevesebb tömörített textúrát kell bepakolni a memóriába, és így folyamatosabb a játékmenet. Íme néhány teljesítményadat: 384-bit memory architektúra, 4.8 GB/sec adatátviteli sebesség, 180 megapixel másodpercenként, 3 million perspective korrekt, textúrázott háromszög másodpercenként, maximális Z- Bufferelt felbontás 1024x768, 100 MHz- es 25 ns- os Silicon RAM, 2 Pixelfx processzor, 4 Texelfx processzor, 8 MB textúra memória S-Video és composite NTSC/PAL TV kimenet. Mint láthatjuk, igen tekintélyes számokkal, és adatokkal szolgál a szerkezet, ennek megfelelően tényleg a leggyorsabb Voodoo 2 konfiguráció, kifogástalan képminőséggel. Bár én nem vagyok lelkendezem az ilyen dolgokért, de akinek éppen olyan kedve van, az 800x 600- as felbontásig bármikor nyugodtan játszhat vele tv-készüléken is, mégpedig úgy, hogy a monitoron is látható ugyanaz a kép (nem mint a Riva- s kártyákon, amelxek csak 640x 480- at raknak ki a tv-re, és a monitorról lekapcsolják a képet). Van még egy érdekes dolog, mégpedig az átkötőkábel, amit itt úgy hívnak, hogy Medúza kábel. Ez nem a megszokott Voodoo- s átkötőkábel, hanem egy kicsit más, mivel ennél a Voodoo- ba bemenő csatlakozóból nyúlik ki egy másik kábel, és erre kell a monitort csatlakoztatni. Utoljára lássuk a gyakorlati oldalt. Miért jó, vagy miért nem jó ez a kártya. Kezdjük a rosszal. Azért nem jó, mert drága, és Magyarországon nagyon kevesen engedhetik meg maguknak egy ilyen kütyü megvásárlását, persze 10- 15 hónap múlva meg harmadennyiért lehet majd kapni, de akkor már a kutyának se fog kelleni, mert kijön a Voodoo 3 vagy a jóisten tudja még, mi. Ellenben, ha valakinek sok pénze van, és SLI config összeállításán gondolkozik, annak ezt a megoldást ajánlom, mert igaz, hogy drágább, mint 2 darab 12 megás Voodoo 2 külön- külön megvéve, viszont ez lényegesen kiforrottabb, jobb minőséget nyújt, mint kábellel összeházasított társai, a PCI slot megspórolásáról és a tv-kimenetről nem is beszélve. Röviden annak ajánlom, aki a legjobbat akarja. Azért az a feeling megfizethetetlen, amit a kártya kézbevételekor érezhet az ember. Ja és még valami! Gondolom már sokan a cikk elején azt mondták, hogy kit érdekel mindez, nemsokára jön a Riva TNT és az aztán majd így meg úgy... Hát csak annyit mondanék, hogy örüljünk, ha egy sima Voodoo 2 teljesítményét eléri, a Glide-os dologról nem is beszélve. Sebaj, a következő számban, ha minden igaz, már TNT teszt lesz, ha az STB és a vám is úgy akarja, azért jó kis cucc lesz az a TNT is.

Csumi





INFO

A kártyát az **Atlantis Entertaiment-től** kaptuk.
Tel: 461-0261

Quake

AMIT KÉRTETEK

Úgy tűnik, nem ártott külön felhívnom a figyelmeteket a levélírásra, azóta végre jött is némi visszajelzés tőletek. Az első, hogy elsöprő többségben (egészen pontosan kettő ellenében) inkább a mostanában szokásos „technikaibb" rovatot szeretnétek továbbra is, nem pedig a különösebb meséigetést a Quake-kel kapcsolatos világban történt érdekességekről, még ha az kétségkívül érdekesebb olvasmány is lenne, de persze a valóságban meg kevésbé vehetnétek hasznát.

TIPPEK

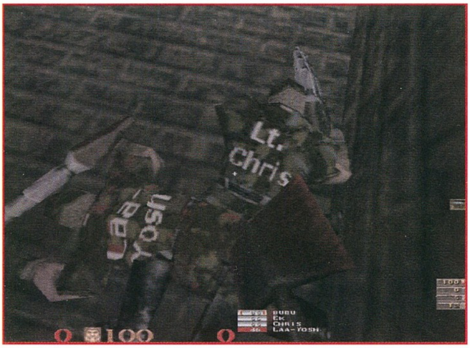
Többen kértetek deathmatch tippeket. Nos, ez nem olyan egyszerű, vagy éppenséggel pont annyira egyértelmű nagyrészt, hogy nemigen lehet egy olvasott tipptől hirtelenjében sokkal jobb játékosnak lenni. Az első tipp, mondhatnánk, alaptétel, szinte minden profi játékos szerint ugyanaz: gyakorolj. Gyakorolj minél többet, s ami még ugyanolyan fontos, lehetőleg nálad jobb játékos ellen. Persze, ha egy nálad csak kicsit szerényebb játékos ellen játszol hosszan, az elv alapján valószínűleg fejlődni fog, s akkor idővel már te is rá fogsz kényszerülni még jobbá lenni, ha meg akarod tartani előnyödet. Az ilyet eléggé bevált módon, kényelmesen és hatásosan lehet egy jó, hasonló érdeklődésű barátoddal csinálni, két gépet összekötve hálóba, mint Interneten keresztül számodra többé-kevésbé ismeretlenek ellen próbálkozni. Ha meg lehetőséged adódott a munkahely ill. tanintézet már meglévő hálóját kihasználni, máris van egy ragyogó alkalom a rendszeres gyakorlásra, feltéve persze, hogy találsz másokat is, akik hajlandóak pasziánsz helyett mással is szórakozni. :)

Sokszor juthatsz előnyhöz, ha rendesen figyelsz a hangokra. Nocsak, egy ugrás, utána nem sokkal töltényfelvétel és egy fegyver felvevésének a hangja. Hasonló, jól ismert hangsorozatokból egy adott pályán már egészen pontosan be tudod határolni, éppen merre is jár az ellenfeled. Ugyanilyen jellegzetes lehet egy, a teleportálás hangjával kezdődő sorozat, az extrább pluszcuccok felvevésékor hallható jellegzetes hangok pedig már magukban is elegendőek általában. Plusz százas életcsomag, quad, ilyesmiből kevés pályán található egynél több.

Ez utóbbiakat és még megannyi mást persze legérdemesebb saját magadnak begyűjteni, nem pedig a hangjára várni, hogy más mikor veszi fel előled. A páncél létfontosságú, Quake 2-ben főképp elengedhetetlen (nélküle legtöbb fegyvernél egy lövés elintéz). Ha kifogysz töltényből, nem ér semmit a fegyvered. Ha nem vagy maximumon életben és páncélzatban, ne az ellenfelet és a harcot keresd, hanem az illető cuccokat; valószínűleg így is össze fogsz futni éppen elég lelövendővel útközben. Mindez pedig létfontosságú minden játékosnak. Mi lenne hát, ha azzal foglalkoznál, hogy az ellenfél ne juthasson ugyanezekhez hozzá? Ott figyel a 200-as vörös páncél, te meg már nem is tudod felvenni? Ilyenkor megfontolandó kicsit megsebezned saját magad. Nagyon rövid mártózás a lávában, egy rakéta a közelbe, s már fel is kaphatod az illető páncélt. Te nem vesztettél semmit, a többiek meg majd várhatnak rá, amíg újratermelődik. Ezt a módszert persze ne csináld, ha a többiek nem mind ellenfelek, mert saját csapattársaidnak ugyanúgy árthatsz vele. A normál teamplay lényege is a tárgyakon alapszik. Érd el, hogy ne juthasson hozzá az ellenfél a legjobb fegyverekhez és páncélzathoz, s nyert ügyed van.

A fentieket persze nehogy valaki úgy értelmezze, hogy egy mindenféle csapatjátékot nélkülöző meccsnél határozottan ildomos lenne egy helyben várakozni valamelyik kulcsfontosságú tárgy mellett, hogy aztán az érte érkezőket sorra lepuffantsd. Ezt hívják ugyanis campelésnek, amit nagyon sokan megvetnek, lévén unalmasabbá teszi jelentősen a játékot. Reménytelenné azért szerencsére aligha teszi a helyzetet, olyat ugyanis csak egy nagyon rossz pályán találhatsz, hogy egy helyen legyen minden fontosabb tárgy: élet, fegyver, páncél.

Mozogj állandóan, minél kiszámíthatatlanabbul. Utóbbihoz nélkülözhetetlen gyorsan elérhető, külön gombokra rakni a jobbra ill. balra oldalazást, az ugrást. A gyors, hatékony manőverezést begyakorolnod az egyik legfontosabb feladat. A másik értelemszerűen a jó célzás elsajátítása, ami sok esetben nem is annyit tesz, hogy pont az ellenfél alakját be tudd célozni gyorsan, hanem hogy kitaláld, hova is fog lépni, amire a lövedéked odaér. Mind a navigáláshoz, mind a célzáshoz



A Quake compo győztesei

elengedhetetlen valami eszköz, amivel nagyon gyorsan és pontosan tudsz pozícionálni. Ezt normál körökben egérnek hívják, nem árt a minél több gombos, ahhoz rögtön hozzáköthetsz fontosabb dolgokat. Vannak aztán még esetleges extrém nevű, külsejű és használatú eszközök, amikkel már kisebb versenyeket is nyertek, tehát még ha nem is láttam vagy próbáltam ilyesmit, ám legyen, biztos lehet valami más megoldás az egéren kívül is. A csak billentyűs irányítás, amivel nagyon sokan kezdenek, azonban nem az. Kész, pont. Kifogás nincs. Az elég ideje billentyűzők (szinte mindenki volt az) általában szentül hiszik, hogy úgyis ezzel is mindent megtehetnek, nyernek is elégszer, az egér ellentétben meglehetősen esetlen, tehát hagyják. Utána ugyanezek valahogy sikeresen rákényszerítik magukat két napig egerészésre, annyi idő alatt meg is szokták, s nem bírják elképzelni, hogy voltak képesek korábban billentyűvel játszani. Csak ne felejtsd el az mlook funkciót bekapcsolni, mert természetesen nem arra használjuk az egeret, hogy előre tolva azt előre menjünk, hanem a nézegetésre.

Ennyi az, amit deathmatch tippként szerintem érdemes megemlíteni, utána ugorhatsz vissza az első pontra. Gyakorlás! Egy-egy pályára vonatkozva még persze lehetne tippeket mondani, ha szerinted a saját tapasztalataid és gyakorlás helyett értelmesebb mások útmutatóit olvasni. Ilyeneket bőven találhatsz az Interneten, vagy akár könyv formájában is, bár leginkább angol nyelven, s Amerikában kapható guide-ok formájában. Nem hiszem azonban, hogy e két oldalt kéne megtölteni csak ezzel pár hónapon keresztül, nem kevés pálya van ugyanis. Ha most erre azt mondod, hogy hiszen csak 6 dm pálya van a Quake-ben, akkor sajnos egyike vagy azoknak, akik nem túl nyitottak bármi új iránt. Valaki eXmX pályákon szeret dm-ezni, valaki Quake 2-vel, valaki valamilyen kiegészítővel (pl. PainKeep), sokan külső emberek által készített remek külön pályákon. Mindenki egész egyszerűen élvezze azt, amit ő valóban szeret, te is tegyed ugyanezt. Leszólni a másikat, figyelmen kívül hagyni őket semmi értelme.

Módosítás telepítése

Sokatoknak okoz problémát, fejtörést egy aprócska módosítást rendesen beüzemelni, legyen hát most szó arról, példának az Eraser Bot, mindez Quake 2 alatt.

Hozzávaló egy Quake 2, a teljes 3.17-es frissítéssel, Q2CTF-fel együtt, ha CTF-et is kívánsz vele játszani, márpedig pont azt szeretnél, mert nagy bűn kihagyni, olyan élvezetes tud lenni. No és persze a legújabb Eraser Bot. Frissítés, CTF feltelepítve, az Eraser pedig várakozik betömörítve. Ha .zipben lévő változatot szedtél le, Win32 platformon mindenképp WinZipet használj, vagy valami olyat, ami tud hosszú fájlneveket. Utána már csak tömörítsd ki a Quake 2-n belül egy alkönyvtárba.

Itt ügyelj rá, hogy általában már elérési útvonallal együtt vannak betömörítve ezek a módosítások. Az Erasernél a Path sorban például rögtön feltűnhet, hogy magától mind egy Eraser könyvtáron belülre megy. Így tehát nincs más dolgod, mint a kicsomagolást lenyomni, majd miután ellenőrizted, hogy „All files"-ra van kapcsolva, s a „Use folder names" kapcsoló is engedélyezett, a célkönyvtárnak egyszerűen megadod a Quake 2 helyét. Ha mindent jól csináltál, rendben keletkezik az Eraser alkönyvtár, benne gamex86.dll és még több más fájl. Most érdemes a CTF pályákat minden módosítás számára elérhetővé tenned. Ehhez nézz be a baseq2 alkönyvtárba, jegyezd meg, melyik a legnagyobb sorszámú pak. Át a CTF-be, az ott lévő pak0.pak sorszámát nevezd át a soron következőre, azaz ha pak2.pak volt a legutolsó, akkor ez legyen pak3.pak; majd egyszerűen mozgasd át ezt is a baseq2-be.

Q2 indít, konzolt le, s jöhet valami hasonló (a rövidség kedvéért pontosvesszővel írom, te inkább nyomj Entert mindegyik után): game eraser; deathmatch 1; maxclients 32; view_weapons 1; bot_num 28; map q2ctf2.

Ez 28 robotot eredményez a q2ctf2 pályán, használd helyettük értelemszerűen a szívednek megfelelőt.

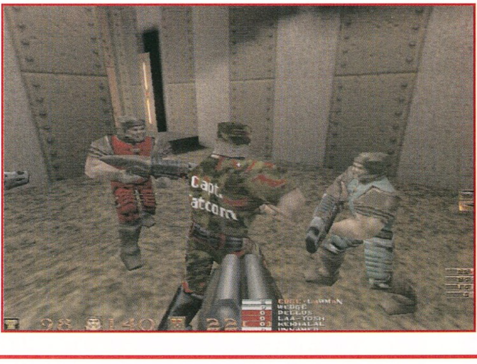
fds0ft
(Quake.hu, http://quake.pganet.com)

John Romero elhunyt

Ilyen fiatalon, fejlövés áldozataként. Temetése elmarad, mert szerencsére mindössze egy téves hír erejéig. Történt ugyanis, hogy John egyik nap éppen nem ment dolgozni. Ebben még semmi szokatlan nincs. Mint Texas egyik prominens állampolgára, egyik magazin éppen őt választotta egy cikk erejéig. Némi groteszk humorért, vagy ki tudja mi okból, de megjelent egy „vicces" álkép az újságban, rajta a látszólag halottként fekvő felsőtestével Romerónak, nyakában jellemzően egy Q-emblémás nyaklánc, fején pedig egy lövés nyoma. Valaki hát egyik nap hirtelen meggondolásból bejelentést tett a rendőrségnek: a híres John Romerót fejbe lőtték. Valaki ugyanekkor elkezdte terjeszteni az Interneten az illető fejlövéses fényképet, ami annak ellenére, hogy hamis, az igazi Romerót ábrázolja. Ennyi elég is volt, az AVault annak rendje és módja szerint fájó szívvel leközölte John halálhírét. Munkatársai sem tudták ugyanis sem megerősíteni, sem megcáfolni a hírt, lévén aznap ugyebár éppen nem volt bent munkahelyén. A hír pedig megindult útjára, szerte a világ weboldalain. Emberek estek kétségbe, rendőrségre telefonáltak információkért (ahol egy illető hívására azt a választ kapta, hogy ugyan nem lőttek senkit fejbe az államban az elmúlt napokban), vagy éppen szomorúan tervezgették, most mi is lesz nélküle. Vélt halottunk végül megkerült, az AVault elnézést kért, John pedig magára vállalta, hogy kár volt beleegyezni abba a hamis fejlövéses képbe, s gyorsan megnyugtatott mindenkit, remek egészségnek örvend halott létére. Így hát minden megy tovább, talán egyszer már a Daikatana is megjelenik – aminek megjelenését egyébként megint hátrébb tolták picikét. Na nem a halálhír

Eraser Bot:
ftp://quake.pganet.com/pub/quake.hu/mod/quake2/bots/

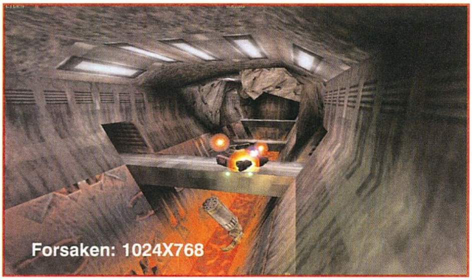
Legújabb patch:
ftp://quake.pganet.com/pub/quake.hu/patches/



Matrox

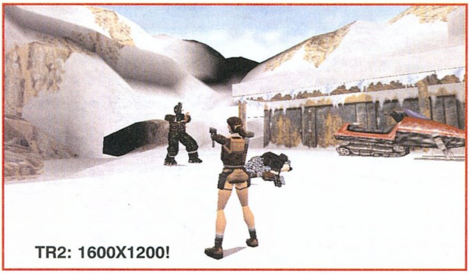
MILLENIUM G200

EGY KIS IZELÍTŐ AZ EDDIG „SOHA NEM LÁTOTT“ FELBONTÁSOKBÓL.

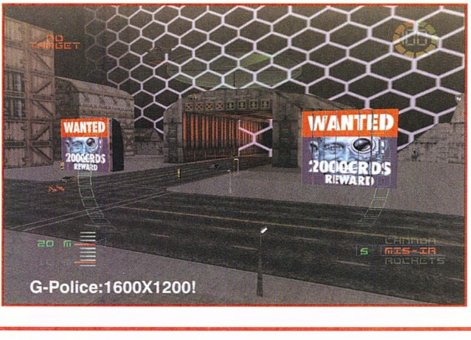


Forsaken: 1024X768

Quake2 1024X768



TR2: 1600X1200!



G-Police:1600X1200!

Miközben az nVidia és a 3Dfx Inc. a 3D gyorsítók terén fordulatokban gazdag csatát vív (A tét egyelőre hatalmas, hiszen az egész világon dúl a 3D mánia, még akkor is, ha pár "különc" játékfejlesztő kijelentette, számukra a 3D-s kártyák csak behatárolják a lehetőségeket.), a Matrox egy kevésbé agresszív politikával képviselteti magát a piacon. Két régi ismerőst vérteztek föl az új MGA-G200-as chipsettel, a játékosok számára a Mytique-et, míg az üzleti felhasználóknak a Millenniumot.

Ezzel a lépéssel az eddig jól elkülönített osztályok között megszűnt az alapvető különbség, gyakorlatilag a két kártya tudása nagyon hasonló.

MYSTIQUE ÉS MILLENNIUM G200, AVAGY NEM VAGYUNK EGYFORMÁK...

Figyelembe véve, hogy a Millenniumot továbbra is gyilkos 2D kártyának szánják DTP-s munkákra, grafikai stúdiókba, ezért erre került a gyorsabb 250MHz RAMDAC, illetve a gyorsabb és költségesebb SGRAM. A Mistique-en a RAMDAC 230MHz-es, a RAM-ok pedig SDRAM-ok. Ezen felül a játékosoknak szánt kártyára felkerült egy tv-kimenet, illetve a megcélzott közönséget szem előtt tartva a bundle teljesen eltérő. A Millenniumhoz adott software-ekkel kis híján már lehet komolyan dolgozni, mindenesetre egy web oldal elkészítéséhez minden a rendelkezésünkre áll. Íme a programok listája: Picture Publisher 8, Sympli 3D, Netscape Communicator, Pointcast Client, Imagination Software. A Mystique tulajdonosok 3 teljes játékot kapnak a dobozban. A kérdés persze az, hogy mekkora a különbség a két RAMDAC és a gyorsabb RAM-ok között. Nos, ha a teljesítményt nézzük, szigorúan játékos szemmel, akkor látni fogjuk, hogy az olcsóbb Mistique mindössze 1-2 fps-ekkel marad el a tuningolt társától. Sebességben tehát nincs különbség, a döntésünk alapját inkább az képezheti, hogy mekkora monitorunk van és mekkora felbontásban, milyen képfrissítés mellett szeretnénk használni. Amennyiben nem akarunk 1280X1024 fölé menni, akkor nincs szükség a plusz kiadásokra, ilyenkor a 2D kép-megjelenítési sebességben csekély különbségeket tapasztalhatunk. Viszont ha a monitorunk bírja az 1600X1200-at, és értelme is van (teszem azt, kiadványszerkesztéssel foglalkozunk, tervező programokkal) akkor már kellenek a gyorsabb RAM-ok, a brutálisabb RAMDAC. Amennyiben pedig igazán profi körülményeink vannak, megrendelhetjük a Millennium G200 SE-t, ami egy speciális változat a kártyából, még brutálisabb RAMDAC-al.

ODA A TRADICIÓK...3D A MILLENNIUMON

A kártyából az alap 8MB-os változatot sikerült beszereznünk, ami persze bővíthető 16MB-osra. Ez egy nagyon civilizált megoldás, a képen jól látszik a kártya végére elhelyezett SO-DIMM foglalat. Ez azt fogja eredményezni, hogy nagyobb felbontások mellett is használhatunk Triple Bufferinget, amennyiben az adott játékban lehetőségünk van rá. Például a Tomb Raider2 setupban be tudjuk állítani, hogy ne dupla, hanem tripla buffert használjon a program. A 8MB-os kártyán ezt max. 800X600-ig tehetjük meg, pedig a bekapcsolása után a teljesítmény akár 30%-al is javulhat. Összegzésképp a bővítési lehetőséggel a kisebb modellt is hosszabb távon használhatóvá tették, még akkor is, ha ez szigorúan gazdasági szemmel nézve

MILLIENNIUM G-200 SE

A Matrox Graphics egy új kártyát jelentett be a speciális felhasználói rétegeknek. A Matrox Millennium G200 SE a normál G200 egy speciális változata lesz (SE: Special Edition), ami 2048 x 1536 felbontást is támogat (CAD és a legújabb generációs monitorokat használóknak). A Matrox kizárólagos jogot szerzett arra, hogy kártyája egybe legyen csomagolva a világ legújabb nagy felbontású monitorával, a Viewsonic P817-el.

Az MGA-G200 chipsetre épülő Millennium G200 SE 320 MHz-es RAMDAC-al, valamint egy egyedi 128-bites DualBus architektúrával rendelkezik, a villámgyors 2D teljesítmény érdekében. A 320 MHz-es RAMDAC, és a 16 MB on-board memória káprázatos eredményekre képes - állítja a Matrox. A kártya 2xAGP buszon kommunikál.

JuliuS

előreláthatólag kevesebb haszonnal kecsegtet. De hát ezért is szeretjük mi a matroxot:).

A kártya lelke, az MGA G200-as chipset rendelkezik egy kiemelkedő újítással, a 128 Bites DualBusszal. Ennek a lényege, hogy a hagyományos 128 Bites Busszal ellentétben itt nem egy, hanem két belső 64Bites Buszon megy az adatcsere. Míg a 128Bites sávszélességen egy CPU órajel alatt egy irányba mennek az adatok, addig az új technológiánál az egyik 64Bites Bus fogadja, a másik pedig küldi az adatot. Mivel a 2X64 is csak 128, a sávszélesség nem növekedik, viszont meg lehet takarítani azt az időt, amíg a hagyományos 128Bites Buszon az egyik irányba engedélyezik az adatküldést. (Nagy mentorunk Anand ezt egyszerűen elmagyarázza példának felhozva az autópályákat. Képzeljetek el, hogy egy 8 sávos sztrádán csak az egyik irányba lehet közlekedni, illetve a másik változatot, amikor 4 sáv megy a városba, 4 pedig jön kifelé.)

A feltelepített driverekből már létezik egy újabb verzió a Matrox site-ján, ezt érdemes letölteni. Ez feltesz egy saját Matrox Display Propertiest, de nem az eredeti windowsos program helyére, csak meg lehet hívni a start menüből. Itt külön editálhatjuk a monitorunkat olyanra, ami nekünk a legmegfelelőbb, persze ha mesterségesen túl nagy frissítést állítunk be akkor szétesik a kép. Aki szereti, használhatja a QuickDesk változatot is, amit direkt a startupba terveztek. Itt van egy beállítási lehetőség a desktop elmentésére. Aztán már csak klikk az autorestore funkcióra, és ettől kezdve el lehet felejteni az állandó visszarendezgetéseket a desktopon. (Nagyon cyber, ha indul a gép, majd a halom középre helyezett icon elkezd "magától" helyre rendeződni.)

3D TESZTEK-JÁTÉKOK

A tesztgép konfigurációja:
-Intel Pentium II 300
-128MB PC 100 SDRAM
-Aopen AX6B
-IBM 4.2GB

Az összes teszt során a Vsync ki volt kapcsolva. Mivel ezt a driverek egyelőre nem teszik lehetővé, egy kis "cheatelésre" lesz szükség a kívánt eredmény eléréséhez. A Windows Registry Editorban klikk a HKEY_LOCAL_MACHINE-ra, majd a software-ekre és a Matroxra. Itt a PowerDeskre és a Current Settingsre. Mikor ez megvan át a másik ablakba, jobb gomb és new string value. Végül írjuk be Flip on Vblank. Az adat pedig 0-ra, ha 1, akkor be van kapcsolva a Vsync. Mást ne nagyon irkáljatok át, mert itt lehet ám rongálni rendesen a gépet. Aki nem rendelkezik kellő ismeretekkel, az inkább maradjon távol a registrytől. Valószínű, hogy a későbbi driverek már tartalmazni fogják ezt az beállítást is, hiszen a restart után a Matrox Display Propertiesben a szokásos sorok előtt megjelenik a Vsyncre utaló sor is. Nekem a dolog nem működött elsőre, ki tudja, miért? A Windows képe bejött gond nélkül, csak éppen a játékokat nem tudtam elindítani, mert állandóan szétfagyott a gép. A 20. bootolásnál aztán olyan felbontást sikerült beadni a gépnek, hogy a start gomb foglalta el a fél képernyőt. Miután jól kiszórakoztuk magunkat, komolyan elgondolkodtam, hogy hazamegyek, mielőtt még érdemben sérülne az agyam. Erre persze megjavult minden, vsync azóta is off, a gép pedig működik tökéletesen. No comment.

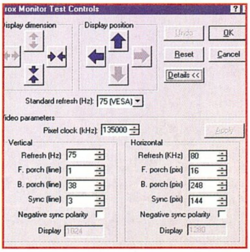
D3D alatt a G200-as nagyon döcögősen indult, ám ahogy jöttek sorra a játékok, egyre nagyobb élvezettel kiabáltam át Lazának, ugyan, nézze már meg az épp futó TR2-t, 1600X1200-ban. Persze ő remekül szórakozott az egészen, látszott az arcán a szegény bolondoknak kijáró mosoly. Ez mondjuk rendben is volt a TR2-nél, ami azért alaposan szaggatott (persze csak az extrém felbontásokban), de pl. a G-Police 1600X1200-ban olyan folyamatosan ment, hogy az már kis híján keresztek vetegetésére késztetett:). Szintén jól szerepelt a Final Reality és az X-demo tesztelése során.

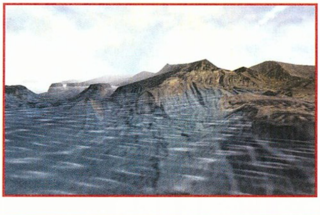
OPEN GL

Ez már szokás szerint problémás, ha nem Voodooról vagy Voodoo2ről van szó. Teljes ICD-t persze nem mellékeltek hozzá, csak egy D3D Wrappert, amit alaposabban a Quake2-vel néztünk meg. Sajnos lassú. Ezen nincs mit szépíteni, még akkor sem, ha ez nagyon bétás drivernek minősül. Még 640X480-ban sem tetszett igazán, bár ott azért megvolt a kellő frame rate.

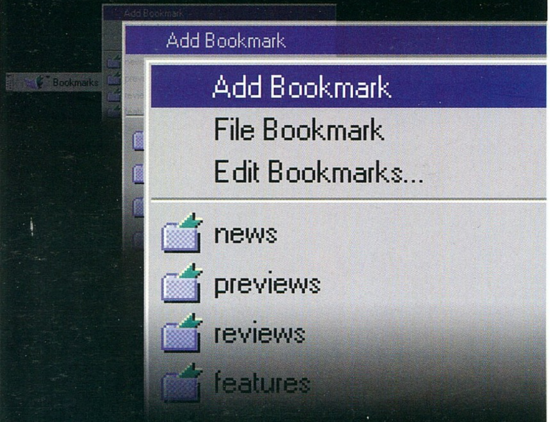
A Millenium G200-as 2D-ben soha nem látott teszteredményeket produkált, egyértelművé téve, hogy ezen a téren továbbra is a Matrox a király. Amit szabad szemmel lehet látni, az szintén meggyőző, a kép tűéles, a színek gyönyörűek. Arra tehát, amire elsődlegesen kitalálták, kiválóan használható. Sőt, ha az esti munka után belefér egy kis szórakozás az idődbe, akkor sem fogsz csalódni a G200-ban. Hard Core játékosoknak és azoknak, akik főként Open GL-t használnának, nem ajánlom (azért meglátjuk majd azt a teljes Open GL drivert), legalább is 3D kártyának nem. Gondolom, hogy a Riva TNT gyorsabb lesz, de valahogy a Matroxnak azért megvan a maga feelingje. (Elég csak megnézni a kártyához adott technológiai demot, hogy elégedetten nyugtázzuk, jó kis kártya van a gépünkben.)

shoebaron
shoebaron@gamez.pganet.com





Naponta frissített website, a PC GURU és a PGANET gondozásában.



Amit itt megtalálhatsz:

- Napi szoftver és hardver hírek
- PC GURU aktualitások
- Cikkarchívum
- GURU-s hírek
- Legújabb driverek
- Játék patchek
- játék cheatek
- Játék demók, letöltések
- Kiemelt 3D részleg
- Végigjátszások
- Ismertetők
- Interjúk
- Elgondolkodó
- Features
- stb.

gamez.pganet.com

HCgamer pganet

Contact: gamez@pganet.com - http:\\gamez.pganet.com - hc.gamer ©1998 is property of PGA. Pangalaktik Agency Netzwerk and PC GURU

GIGAByte

A Szív TV műsorán

Adások:

október 7.
szerda 17.00

október 14 .
szerda 17.00 (ism.)

október 21.
szerda 17.00

október 28.
szerda 17.00 (ism.)

november 4.
szerda 17.00

november 11.
szerda 17.00 (ism.)

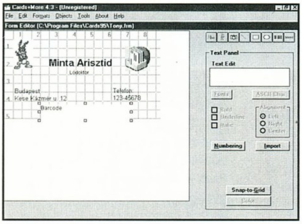
Műsor info:
Gameland
Tel.: 284-1471

Közreműködik a PC GURU Team

Utility

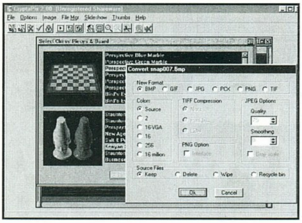
CARD+MORE

A programmal könnyűszerrel készíthetünk névjegykártyát, lemezcímkét, borítékot, stb. A sokféle előre kialakított mellett egyedi méreteket is megadhatunk, a beillesztett szöveget, képet sokoldalúan formálhatjuk. Érdekessége a vonalkód használatának lehetősége. Mindenképpen ajánlom!



CRYPTAPIX

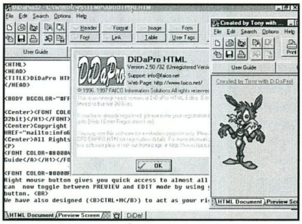
Könnyen előfordulhat, hogy különböző formátumú képfilejainkat szeretnénk egységessé alakítani.



Ezen segíthet a Cryptapix képnézegető és - konvertáló program. Ugyan csak néhány formátumot ismer (BMP, GIF, JPG, PCX, PNG, TIF, ezenkívül lejátssza a WAV-okat is.), de ugyanezekbe menteni is képes, s nem hiányzik a 40 vagy 80 bites PC1, illetve a 160 bites Blowfish algoritmus sem. Külön előnye, hogy az utóbbiakat akár 50 karakteres jelszóval is védhetjük, így megóvhatjuk képeinket az illetéktelen szemek elől. Természetesen apróbb módosításokat is eszközölhetünk, úgymint tükrözés, elforgatás, átméretezés, stb.

DIDAPRO

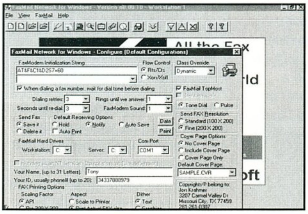
Segítségével (némi gyakorlás után) rendkívül egyszerűen készíthetünk HTML dokumentumokat. Felülete egy



szövegszerkesztőhöz hasonlít, melyet számos segédeszköz egészít ki. Egy-egy gombnyomás után menüből választhatjuk ki a képeket, linkeket, táblázatokat, stb., s a program automatikusan beilleszti a megfelelő utasításokat. Alkotásunkat akár munka közben is megnézhetjük a Preview Screen kapcsolóval.

FAXMAIL NETWORK

Ha már van számítógépünk és fax-szolgáltatásokat szeretnénk igénybe venni, nem biztos, hogy külön faxkészüléket kell vásárolni. Elég egy modem, s valami jófèle faxprogram. Nos, ezek közé tartozik az ElectraSoft terméke, a FaxMail Network for Windows. Segítségével pillanatok alatt elkészíthetjük a kívánt dokumentumot, s elküldés előtt tesztelhetjük is a kapcsolatot.



ICUII

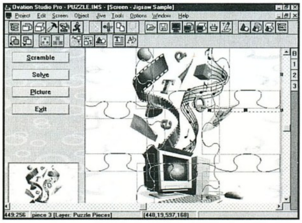
Bevallom, még sohasem került a gépemre videotelefont, videokonferenciát megvalósító program, ebből kifolyólag igen elcsodálkoztam az egyszerűsége, könnyű kezelhetősége láttán. Természetesen lehetőség van csak hangos, szöveges üzenetek váltására is az internet vagy intranet segítségével. Az sem hátrány, hogy mindösszesen 945kB-ot foglal a merevlemezen. (A tesztelt példány néhány hibaüzenettel indul, de csak bőszen nyomd az OK-kat.)

NAVROAD

Íme egy „hordozható" offline böngésző. Terjedelme mindösszesen 800kB, installálást nem igényel, így akár floppy-ról is használható, szinte bárhol és bármikor. Eme előnyéből származik a hátránya is: mivel nem integrálódik a rendszerbe, így pl. az animokat nem tudjuk lejátszani vele. Létezik 16 bites verzió is.

OVATION STUDIO PRO

Multimédiás alkalmazásokat, screen saver-eket, kurzorokat tudunk létrehozni a segítségével. A program eléggé összetett, de a menük könnyen kezelhetőek, s ha valamivel nem boldogulunk, a súgóból hathatós segítséget kaphatunk.

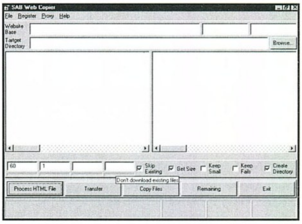


RESOURCE-GRABBER

Bevallom, személy szerint nem sok gyakorlati hasznát látom a programocskának, mégis azt ajánlom, egyszer feltétlen próbáld ki! Nem tesz mást, mint a programjainkból lopkod ki képeket, ikonokat, kurzorokat, illetve ezek részleteit, s mindezt a saját kénye-kedve szerint. Meg fogsz lepődni, hogy mennyi ismeretlen dolog kerül így elő!

SAB WEB COPIER

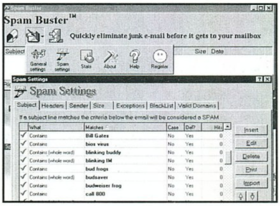
Az Internet szörfőseinek időnként igen jól jöhet - mint a nevéből is kitűnik -, web-oldalakat



menthetünk le, képekkel és minden egyébbel együtt, amire egy szokásos böngészőprogram nem képes, így később már a vincsiről bogarászhatunk. Ne feledkezzünk meg arról, hogy a web-oldalak szerzői jogvédelem alatt állnak!

SPAM BUSTER

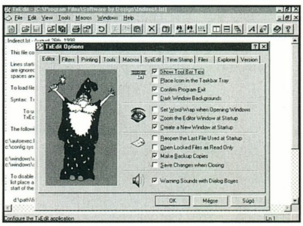
Időnként túl sok a „szemét" az e-mail-jeid között, s eleged van már



belőle? Nos, akkor neked erre a progira van szükséged! Ezzel a programmal megszűrheted, mi is kerüljön a „levelesládádba". Feketelistáján 16999 spammer URL-je szerepel, de beállíthatod a nemkívánatos jeleket, szavakat, neveket, korlátozhatod a terjedelmet is.

TXEDIT

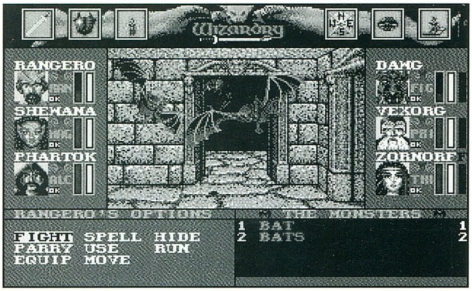
A Notepad és a Word közötti űrt próbálja betölteni ez a szövegszerkesztő, szerintem nem is kis sikerrel. Nagyszámú formátumot támogat, még Unix-os és Mac-es szövegeket is olvashatunk vele. Helyet kapott benne egy „SysEdit" nevezetű rész, ezzel a rendszerfilejainkat (SYS, INI) alakítgathatjuk.



Wizardry 6

"BANE OF THE COSMIC FORGE"

Bevallom, már kétszer végigjátszottam a programot – most azért kerítettünk rá sort ismét, mert lassan, de biztosan kiadásra kerül a Wizardry VIII, és aki komolyan akar játszani vele, annak bizony nem árt átvinni a karaktereit a korábbi részekből! Már most előre leszögezem, hogy a hetedik részről nem lesz leírás, mert a Guru hasábjain már kétszer is volt szó erről a programról. Először közös rejtvényleírásunk Mocsyval, jóval később pedig Masell kivesézŐ cikke, amivel minden titkot elmondott a programról (csak gonosz lelkem jegyzi meg: már amire rájött...).



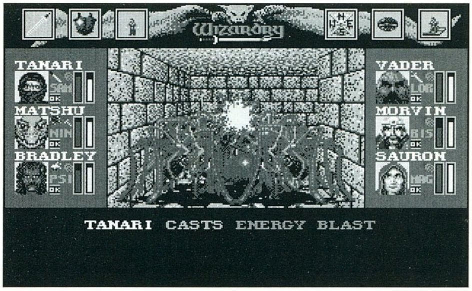
Egyébként megszállott gurusok még emlékezhetnek egy Wizardry 6 leírásra a lemezes újság korszakából! Mivel azt hiszem, ez mostanság már elég nehezen hozzáférhető (amigások előnyben!) és annyira régen volt, hogy talán érdemes papíron is feleleveníteni... Emiatt a Bard`s Tale 3. része ideiglenesen eltolódik, de remélem, még arra is sor kerül!

Még egy utolsó megjegyzés: a program meglehetősen koros darab, ezért csak lemezre hajlandó menteni (legalábbis én nem tudtam rávenni, hogy a C: drive-ot használja! Ha átállítottam erre, akkor mindig megkért, hogy helyezzem be a lemezt a C: meghajtóba! Ha valakinek ez sikerülne, kérem ossza meg velem is a módszert!). Ebből következik, hogy amint felállunk a géptől, érdemes a mentésünket elrakni winchesterre is – így egy esetleges lemezhibánál nem fogunk a plafonon lógni a méregtől...

A történet - mint a címből is kiderül - egy toll körül bonyolódik, amivel az univerzum urai mindannyiunk sorsát írják. Vagyis akinek ez a toll a kezében van, az tetszés szerint alakíthatja a történelem eseményeit, és így korlátlan hatalomra tehet szert. Mondanom sem kell, hogy többek (akik - hogy a játékosnak is legyen valami szerepe - leginkább gonoszak) figyelmét felkeltette a toll, és a szálak egy ősi kastélyba vezetnek...

Első feladatunk egy megfelelő party összehozása! Természetesen itt órákig lehetne vitatkozni a legjobb összetételről, ehelyett én csak a saját csapatom összeállítását és az indokaimat mondom el, valamint néhány általános tippet!

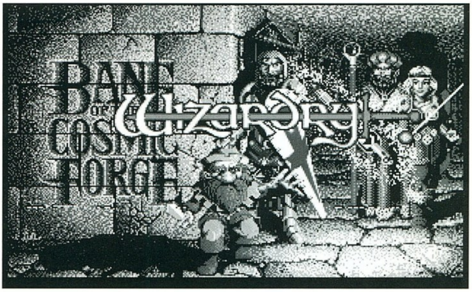
· Mindenképpen érdemes egy ninjat vagy monkot választani. Mindkettőjük AC-je csökken, ahogyan szinteket kapnak, és emellett varázsolni is tudnak! Mindkettő képes kritikus ütésre (critical hit) és puszta kézzel felveszik a versenyt bármilyen fegyverrel küzdő harcossal. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a ninja kezdőértékei minden tulajdonságból elég magasak, így nem lesz gond később az átnevezése – ha arra kerülne a sor!



· Egy samurai is jó választás, nem annyira a tulajdonságai miatt (bár ez is varázslóosztály), hanem inkább azért, mert a játék vége felé ő kapja meg az egyik legjobb fegyvert: a muramasa blade-t – ezt pedig kár lenne kihagyni... Addig is elég jól tarol majd egy katanaval és egy wakizashival (neki is van critical hitje!)

· A harmadik harcos karakter nálam egy valkűr volt (a valkűr és a lord lényegében ugyanazt tudja, de valkűr csak nő lehet). Természetesen ő is varázsol - és természetesen most is egy jövőbeli fegyver reményében (Meaned`s lance) érdemes őt választani! Már most érdemes edzeni és egy dárdával a negyedik helyre állítani...

· Negyedik karakterem egy ranger volt, aki tulajdonképpen a tolvaj szerepét töltötte be, csakhogy egy varázsolni is képes tolvajét!

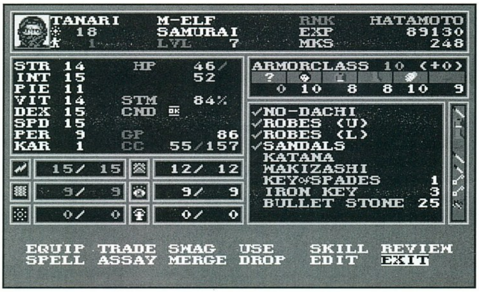


Egyébként lásd még a következő megjegyzést is!

· Utolsó előtti karakteremnek egy egyszerű papot választottam, de ügyeltem arra, hogy faerie legyen! Ezek a tündérszerű lények nagyon gyengék (ezért is állt végig hátul), viszont nagyon gyorsak! Sosem árt, ha a veszélyes ellenfelek előtt van egy gyorsan varázsoló karakterünk, aki mondjuk egy jól elhelyezett "Silence" varázslattal megadja a csata alaphangját! Itt jegyzem meg, hogy az alkimisták (rangerek) nem hallgattathatók el - ez néhány ellenfélnél komoly gondokat fog okozni...

· Utolsónak egy bishopot indítottam. Ez a karakter egy pap és egy mágus keveréke (mindkét osztály varázslatait tanulja, minden szintnél felváltva egy ilyet egy olyat). Sajnos emiatt elég lassan fejlődik, viszont megúszhatunk egy átnevezést...

· Általános tanácsként annyit érdemes mondani, hogy ne indítsunk rossz karaktereket! Addig ne elégedjünk meg, amíg legalább 17-es bónuszt nem kapunk, és a HP-nk szintje is megfelelő! Ez azt jelenti,



hogy legalább 6HP-t dobjunk a hátul álló karaktereknek, a harcosoknak pedig minimum 8-at! Én elkövettem azt a hibát, hogy egy 4HP-s ninjával indultam el, akit aztán minden szembejövő patkány agyonharapott – akik láttak a táborban, azok láthatták (és hallhatták), hogyan kínlódtam az állandó visszatöltögetés miatt…

· Elvileg ebben a részben is van lehetőség átnevezésre, de a későbbiekben sem érdemes túlzásba vinni a dolgot (az átnevezgetések játéka a Wizardry VII lesz)! Az átnevezett karakter csak egy HP-t kap mindaddig, amíg el nem éri korábbi szintjét, és

varázsolni is csak az új szintjének megfelelően tud (varázslataink megmaradnak, de csak gyenge szinten tudjuk bevetni).

Ha sikeresen kidobáltuk a karaktereinket (ez el fog tartani pár óráig), akkor akár neki is kezdhetnénk! Én azonnal felraktam a nehézségi szintet a legnehezebbre, így ugyan több szörny jön (ami az elején problémákat okoz), viszont a fejlődés is lényegesen gyorsabb! Mindenekelőtt szereljük fel a karaktereinket, de addig ne nagyon hősködjünk, amíg legalább 3. szintűek nem lesznek – csak szaladjunk körbe a folyosókon, és irtsuk a patkányokat. Minél gyorsabban jussunk el Quequeg boltjába is (a földszinten), ahol kissé jobb felszerelést vásárolhatunk a partynak. A nála lévő tárgyak állandóan változnak, így érdemes többször is visszatérni (és menteni, ha valami jó tárgyat sikerült megszerezni). Ha eladjuk a fenti ládában talált "amulet of life"-ot (mivel úgyis rendelkezésünkre áll a visszatöltés opció), akkor az anyagi alapunk is meglesz, akár egy-két könyv megvásárlására is!

Ha bátornak érezzük magunkat, akkor elkezdhetjük az ajtók kinyitogatását is! Különböző csatákban szerezhetünk vas (iron) és réz (copper) kulcsokat, amikkel a próbálkozások után beragadt ajtókat kinyithatjuk. Jó, ha van egy kettes vagy hármas szintű knock-knock varázslatunk is! Annyit érdemes megjegyezni, hogy rácsos ajtót CSAK a megfelelő kulccsal tudunk kinyitni, és ha egy kulccsal mindent kinyitottunk, akkor az eltűnik!

A csapdákról: mindenképpen érdemes egy karakterünk (nálam a ranger) skulduggery tulajdonságát növelni. A ládáknál előbb vizsgáljuk (inspect) meg azokat (a kapott zöld betűk benne vannak a csapda nevében, a pirosak nincsenek), és ha biztosak vagyunk a névben, megpróbálhatjuk hatástalanítani a csapdát (disarm). Bármikor elsüthető egy knock-knock varázslat is!

Ajtóknál mindenképpen érdemes először piszkálni a zárat (pick), ha minden téglalap zöld és megnyomjuk a gombot (vak szerencse, kérem!), akkor az ajtó kinyílik. Néhány próbálkozás után viszont a zár beragad (jammed), ekkor már csak a jól ismert varázslat vagy a megfelelő kulcs segíthet…

Néhány rövidebb történeti szálat is el kell kezdenünk:

· Egy "key of spades" segítségével (két zombin átverekedve magunkat) megszerezhetjük a króm (chrome) kulcsokat.

· Egy darab sajttal előcsalogathatunk néhány patkányt (nekem 6-os szinten is gondot okoztak!), ami után egy kitömött vizslával leszünk gazdagabbak. Ha ezt visszajuttatjuk gazdájához, akkor máris két helyen adhatjuk el a dolgainkat! L`Montes jobb árakat mond, mint Quequeg, de sajnos

kevesebb tárgya van… Mellesleg kapunk egy ezüst kulcsot is, ami a későbbiekben még fontos lesz a kalózok tanyáján…

· …ahová persze nem tudunk bejutni, mert nem tudjuk a jelszót. Quequeg tudja, de nem árulja el, amíg meg nem mondjuk neki, hogy a kapitány hová ásta el a kincsét! A cellákból előszedhetjük a halott kapitány naplóját, de sajnos kódolva van, és a dekódolót egyelőre nem találjuk!

· A királyi könyvtárban találjuk meg a király naplóját és az arany (gold) kulcsot. Ezzel a pincében nyithatunk ki egy rácsos ajtót, ami mögött előszedhetjük a Book of Rammot. Ha bátrak vagyunk, akkor beleugorhatunk a lyukakba is, de ne felejtsünk el menteni előtte…

· Ha megvan a Key of Ramm, valamint a Goat mask és a Dagger of Ramm (ezek egyelőre nem kellenek, de ne hagyjuk ott őket!), akkor elindulhatunk a Temple of Ramm felderítésére (a könyvben olvasottak alapján). A gombok megfelelő sorrendben történő megnyomása után feltárul egy nyílás, és máris egy (két) óriáskígyó állja az utunkat. Rövid időre kijutunk a kastélyból, de sajnos hamarosan jönnünk kell vissza…

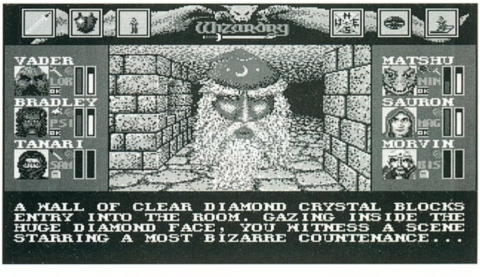
· A dekóder segítségével kitalálhatjuk a kapitány kincsének rejtekhelyét, így hamarosan már Captain Matey színe előtt állunk! Én a becsületes harcot választottam, és 8-as szintű karaktereim el is intézték a kapitányt, ikertestvérét és segítőiket. Az egyetlen fontos tárgy itt az ezüst horog…

· A kastélyon kívül megtaláltuk a harangtorony kulcsát is, amibe behatolva egy nehéz kötéllel lehetünk gazdagabbak. Ezt kombinálva (merge) a horoggal már meg is van a szerkezetünk, aminek segítségével el fogjuk végleg hagyni a kastélyt! Azért készüljünk fel néhány kemény csatára odakint – ha még nem érezzük elég erősnek magunknak, inkább eddzünk még egy kicsit a kastélyban.

Eddig jutottunk el most (a leadás pillanatában én is itt fejeztem be)! Remélem, nem árultam el túl sokat, és még marad némi felfedeznivaló a játékban. Igyekszem a jövőben sem túl sokat beszélni… Várom továbbra is a véleményeiteket illetve az esetleges kérdéseket E-mailen.

Pellus

laszlo.peller@astra.hu.astra.com



Ajándék oldal

Ezen az oldalon olyan beváltható utalványokat találhattok, melyeket különböző cégek ajánlottak fel. A kuponokon meghirdetett kedvezményeket október 15-ig a felajánló cégeknél lehet beváltani, illetve levásárolni.
A kuponok csak az újsággal együtt érvényesek, ezért ne ollózd ki őket!

GAMELAND PC CD SHOP

Csili Művelődési Ház
1201 Budapest,
Baross u. 55.
Tel: 283-0230 /36

10%

– A CD-ROM-ok árából
– Tagsági kártya árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

VIRTUAL WORLD PC CD SHOP

1036 Bp.Bécsi út 34-36.
Tel.: 250-5200/122
1024 Bp. Margit krt.55.
Tel.: 316-0186
1041 Bp. István u. 10.
Tel.: 369-5155/61

10%

– a CD-ROM-ok árából
– tagsági kártya váltáskor

A kupon mindhárom üzletünkben beváltható!
Vásárlásonként csak 1 kupon váltható be!

ECOBIT Multimédia Kft.

1077 Budapest,
Wesselényi u. 25.
Tel.:/Fax.: 322-9202
268-0361
PÓLUS CENTERBEN IS!

5%

– Minden multimédia és játék CD-ROM árából

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

2N Bt.

1085 Budapest
József Krt. 59-61
Tel: 06-30 403-211

– 5% kedvezmény a szerelési munkákból

A hirdetésben felsorolt szolgáltatások igénybevétele esetén használható fel.

PIXEL MULTIMÉDIA

1088 Budapest,
Rákóczi út.13.
Tel.: 266-6059

10%

– Minden Diamond Stealth II G460 (I740) video kártya

Egy termék vásárlásánál csak egyfajta kedvezmény érvényesíthető.

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest,
Bánki Donát u. 62.
Tel./fax: 220-0590
Nyitva H-P: 10-18-ig
Szombaton: 10-13-ig

SB Pro

– Komplett számítógép vásárlása esetén SB Pro compatibilis hangkártyát adunk ajándékba.

Egy komplett számítógép vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Balati Computers

1146 Budapest, Thököly út 88.
Tel.:/Fax.: 341-5343
Tel.: 06-20 264-507

– Minden termék árából 5% kedvezményt adunk

Egy kupon egyszeri vásárlásra használható fel!

MIKROPO COMPUTER – Genoa Systems Corporation

1065 Budapest,
Nagymező u. 51.
Tel.: 153-0111
Fax: 269-0151

– Minden GENOA termékre 5%
– CompuJet tintapatronokra és nyomtató fejekre 15%

Egy termék vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Atlantis

Budapest,
Nefelejcs u. 51.
Tel.: 06-20 277-705

– 15% kedvezmény helyi hálózati játék esetén
– 10% játék vásárlása esetén

Egy vásárlásánál, illetve játéknál csak 1 kupon váltható be!

Cyber World PC-CD SHOP

DownTown üzletház (Astoria)
1053. Budapest,
Kossuth Lajos u. 17.
Tel: 318-5003, 318-9481
109-es mellék
Mobil: 06-20 765-527

– 10 % a CD-ROM-ok árából
– 1000,- Ft a tagsági árából

Vásárlásánál csak 1 fajta kedvezmény váltható be!

Master-Comp Bt.

Tel.: 276-2257
06-20 618-726
06-20 704-832

– Komplett konfiguráció vásárlása esetén, Budapest területén ingyen házhozszállítás és munkadíjmentes szoftver telepítés

Egy vásárlásánál csak 1 kupon váltható be!

Netgames

CÉGBEMUTATÓ

Amit nem nem ígérhetünk: működőképes Pentium II-es számítógépet százezer forintért -mert nem nagyon kell ragoznom, hogy egy P II-es gép 16MB RAM-mal és egyéb ha sonló hardware-rel nem igazán nevezhető működő gépnek. Nem ígérhetünk Voodoo kártyát pár ezer forintért, hiszen ha az ember belegondol egy kicsit, ez lehetetlen.

Ha átvizsgáljuk a különböző újságok alkatrészárait, azonnal kiszámolhatjuk mennyibe is kerül az általunk megfelelőnek talált konfiguráció. Nem kevésbe, ez kétségtelen. Persze lehet komplett gépet vásárolni jónak tűnő feltételekkel óriási üzeletközpontokban - két kiló kenyér mellett.

Én úgy gondolom - és ebben valószínűleg bármelyik konkurens nívós számítástechnikai üzlet vezetője egyetért velem -, hogy igazán jól működő és teljesmértékig letesztelt számítógépet csak a kizárólag számítástechnikával foglalkozó üzletekben lehet vásárolni. Ennek egészen prózai oka van, mégpedig az, hogy ezek a cégek ebből élnek és ezért meg kell keresniük a legjobb nagykereskedőket, folyamatosan bővíteni kell a kínálatot és minden körülmények között a legjobb minőséget kell biztosítaniuk. Én is hasonlóképpen gondolkodom. Nos, talán most már megpróbálhatnék a lényegre térni hiszen eddig csak a betarthatatlan ígéretekről beszéltem. Most lássuk a tényeket.

Üzletünkben alapjában véve kétféleképpen lehet vásárolni, készpénzért, és OTP részletre, így mindenki megtalálhatja a számára megfelelő megoldást. Aki készpénzért kíván számítógépet vásárolni, eljön hozzánk, elmondja az igényeit, mi pedig kifaggatjuk, hogy mire szeretné használni a gépet, esetleg van-e valami olyan felesleges alkatrésze amit beszámíthatnánk a vételárba. Ezek után kiajánlunk legalább kétféle konfigurációt, egy olyat amin az általa használt alkalmazások minimálisan futtathatóak, illetve egy másikat a mi véleményünk szerint optimálisat. A fizetésre a másik lehetőség az OTP részlet. Ezt a megoldást azért tettük lehetővé, mert tapasztalataink szerint nincs mindenkinek lehetősége készpénzért gépet, vagy drágább alkatrészt vásárolni. Én is tudom, hogy a különböző bankok kamatot és kezelési költséget számolnak fel, de ennek fejében bárki hozzájuthat akár egy elérhetetlennek tűnő álomgéphez vagy egy komolyabb 3Dfx kártyához is. Természetesen a nálunk vásárolt konfigurációkra munkadíj mentesen installáljuk a nálunk vásárolt programokat, valamint ingyenesen házhoz szállítjuk és a helyszínen üzembe helyezzük.

Ezzel kapcsolatban beszélni kell még egy fontos kérdésről, ez pedig az alkatrész hamisítás. Ahogy Old Man is említette néhány írásában, sajnos Magyarországon nagyon magas - különösen a processzorok között - a hamisított alkatrészek száma. Cégünk tagjai mindent megtesznek azért, hogy hamisítványok nálunk ne fordulhassanak elő, de szeretném felhívni mindenkinek a figyelmét arra, hogy a gépeink tuningolását nem tudjuk megengedni, és a tuning a garancia elvesztését jelenti. Használt számítógép vásárlásakor más a helyzet, ilyenkor szakembereink elvégzik a vevő által szükségesnek tartott tuningolásokat.

Nos, remélem mindenkit sikerült meggyőznöm arról, hogy nálunk érdemes számítógépet vásárolnia, mert minden vásárlónknak igyekszünk optimális megoldást nyújtani.

Alkatrész kínálatunkban is hasonló a helyzet. Kapcsolatban állunk Magyarország legjobb nagykereskedőivel, így olyan kiváló minőségű hardware-ket is tudunk ajánlani mint például Asus, Creative, Diamond vagy a Sony cégek termékei. Természetesen ha valaki olcsóbb, egyszerűbb eszközöket szeretne, nekik is tudunk megfelelő megoldást nyújtani. A különleges kívánságokat is igyekszünk teljesíteni, bár a nagyon extrém dolgok beszerzéséhez szükségünk van néhány napra. És még valami, a PC Guru nálunk jelenik meg először a kerületünkben.

Természetesen software-kel is foglalkozunk. Egyaránt vannak standard és saját készítésű programjaink.

Elérkeztünk egy kényes - ám a software-ekhez nagyon szorosan kapcsolódó -témához, ez pedig a CD

Hálózati játék a táborban. Erre egy évben csak egyszer van lehetőség.

írás. Példának okáért itt van a felhasználói software-ek illegális másolása, ami egész Európában kimeríti a bűncselekmény fogalmát, és akire ezt rábizonyítják azt pár évet - teljesen jogosan - pihentetik egy kicsit.

Miután kielemeztük ezt a kérdést, megkérek mindenkit, hogy CD írás ügyében csak akkor keressenek meg minket, ha nyomtatványunkon aláírásával igazolja, hogy az archiválandó anyag az ő kizárólagos tulajdonát képezi, és ezért büntetőjogi felelősséget vállal.

Akinek számítástechnikai szakirodalomra van szüksége, szintén számíthat ránk.

De a késõbbikben tervezzük a professzionális felhasználók számára is értékelhető könyvek beszerzését.

Internet. Az Internet hozzáférés is elérhető lesz nálunk, de hogy melyik szolgáltatóval kötünk szerződést, még egyenlőre nem tudjuk. Talán a következő számban már erről is be tudok számolni. Sok hardware-ról és szolgáltatásunkról nem szóltam még, ami a gamereknek talán nem is fontos, de azért futólag mégis megemlíteném, hátha más területen dolgozók is olvassák a PC Gurut. Vannak például remek kiváló gépeink, noteszgépeink (Texas, IBM, Compaq, stb.). Építünk hálózatokat, vállalunk rendszerfelügyeletet.

Most már, hogy teljesen kiveséztük az értékesítési témát, szólnék néhány szót a számomra legkedvesebb témáról, a számítógép javításról. Egyik legnagyobb személyes sikeremnek tartom - a remek minőségű alkatrészek beszerzése mellett -, hogy olyan kiváló szakemberekkel sikerült megegyeznem, akik Magyaroszág legnagyobb állami és magán cégeinél dolgoztak. Sorainkban éppúgy vannak nagy múltú programozók mint tanárok, mérnökök vagy volt játék és hardware tesztelők. Szaktudásukat szakmai berkekben senki sem kérdőjelezi meg. Remélem ezzel a rövid felsorolással sikerült meggyőznöm mindenkit arról, hogy a javításra behozott gépek mindenkor jó kezekbe kerülnek és tisztességesen megoldjuk a gépekkel kapcsolaos javítási feladatokat, valamint kizárólag a meghibásodott alkatrészek lesznek kicserélve. Mi egyszerűen nem engedhetjük meg magunknak, hogy az ügyfeleinket bármilyen módon becsapjunk. Minden általunk javított és újonnan összeszerelt gép - ha a megrendelő ideje engedi - 4-6 órás burn-in tesztelésen megy keresztül, melynek során az esetleges további problémák maradéktalanul kiszűrhetőek.

Remélem sikerült mindenkinek az érdeklődését kicsiny cégünk iránt felkelteni és remélem sok PC Guru olvasóval lesz alkalmam személyesen is találkozni.

Kollégáim és én mindenkit várunk!

A mielőbbi viszontlátásra:
Maniac®
(x)

INFO

NETGAMES
BUDAPEST XXI. KER.
ÁRPÁD U. 21.

Előfizetői megrendelőlap

Csekket kérnék az alábbi előfizetéshez:

☐	1 év előfizetés CD-vel	9000 Ft
☐	1/2 év előfizetés CD-vel	4500 Ft
☐	1/4 év előfizetés CD-vel	2250 Ft
☐	1 év előfizetés CD nélkül	3960 Ft
☐	1/2 előfizetés CD nélkül	1980 Ft

Az 1 éves, CD-s előfizetők ajándék PC GURU polot, a 1/2 éves CD-sek pedig ajándék PC GURU-s mouse pad-ot kapnak előfizetésük mellé.

Név: ....

Cím: ....

sPéCi computer Kft.

1148 Budapest, Bánki Donát u. 62. Tel./fax: 220-0590

Nyitva H-P: 10-18 óráig, Szombaton: 10-13 óráig

Komplett gépek, alkatrészek a legjobb napi árakon!

- AMPTRON Pentium alaplapok
- Intel, Cyrix processzorok
- Seagate, WD, Quantum winchesterek
- Hangkártyák, CD ROM-ok, multimédia eszközök

Ízelítő árainkból:

S3 Virge GX2 4MB SGRAM	5.900,-
Cyrix 233 MX	10.900,-
24x CD ROM	7.920,-
Pentium VX Pro alaplap 512kb cache	8.960,-
Pentium TX4 alaplap AGP 1Mb cache + Sound	13.600,-
Pentium II ABIT BH6 alaplap	28.800,-
Intel Pentium II Celeron 266 CPU	17.920,-
ASUS RIVA 128 + TV AGP	19.180,-
Komplett Pentium számítógépek monitor nélkül	63.900 Ft-tól

Gépbővítést, átalakítást, adat archiválást vállalunk, akár azonnalra is.

Honlap: www.speci.hu E-mail: speci@speci.hu

Árlista: faxbank 2-333-666/2120#

Az áraink az szeptember 11-i árakat tükrözik, 25% ÁFÁ-t nem tartalmazzák és beszerzéstől függően változhatnak.

Megrendelőlap

E3 CD 98 (2 CD)	1990,-	☐
3Dfx CD 2	1490,-	☐
Drivers - Patch - Cheat CD 2	1490,-	☐
3D GAMES	700,-	☐
D GURU 98/5	995,-	☐
CD GURU 98/4	750,-	☐
CD GURU 98/3, 98/2, 98/1 (/db)	500,-	☐
CD GURU 97/3, 97/4, 97/5, 97/6 (/db)	400,-	☐
PC GURU 98/3,4,5,6 (CD-vel) (/db)	600,-	☐

☐ utánvétellel kérem ☐ csekket kérek

Név: ....

Cím: ....

TRANS-AM elektric

Számítástechnika és Multimédia

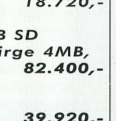
Üzlet címe: 1145. Budapest, Titel u. 2/b. Telefon/Fax: 364-05-79 és 251-79-16
Rádiótelefon.: 06-20-344-391 Faxbank: 2-333-666/1471# Tone üzemmódban
Internet: http://www.oditech.hu/transam Email: trans/am@usa.net
Üzlet nyitvatartás: H-P 9-17 óráig Szerviz nyitvatartás: H-P 10-15 óráig

AKCIÓ!!! CSAK E HIRDETÉS FELMUTATÓJÁNAK!

2 x 50 W aktív hangfal	2.640,-
2 x 100 W aktív hangfal	3.920,-
14" Licom SVGA 3 év garancia	24.800,-
15" Licom SVGA 3 év garancia	32.800,-
Sony 24 x-es IDE CD drive	11.360,-
2.5GB Quantum winchester	24.800,-
5.1GB Quantum winchester	24.800,-
Pentium II alaplap Celeron-hoz	15.600,-
Pentium II ASUS L97-B alaplap	25.600,-
Pentium II 233 Intel Celeron CPU	18.720,-
Trans-Am Devil PII Turbo számítógép: Pentium II alaplap, P266 Celeron, 32MB SD 2.5GB Quantum HDD, 1.44 FDD, S3 Virge 4MB, Mini torony, 105 g.klaviatúra	**82.400,-**
Trans-Am használt számítógép: ACER 486, 8MB RAM, 170 HDD, FDD, baby ház., ACER 14" SVGA mon.	**39.920,-**

Használt alkatrészek adás - vétele

Komplett gépek tetszőleges összeállításban 386-tól
Pentium II-ig 24 órás teszteléssel, 1+2 év garanciával,
raktárról. Teljes körű szervízszolgáltatással várjuk
minden kedves vásárlónkat!



VISZONTELADÓK JELENTKEZÉSÉT IS VÁRJUK!

Áraink Áfa nélküliek, 1 év garanciát tartalmaznak és készpénzfizetésre vonatkoznak.
Kedvező lizingfeltételek ! ! ! Kérje viszonteladói árjegyzékünket ! ! !

COMPSERV T.C.
COMPSERV Kereskedelmi és Szolgáltató Kft.

Üzlet: XIV. Budapest, Nagy Lajos kir. útja 168.
Telefon/Fax: 36-36-36-1, 25-15-777
Nyitva: H-P 9.00-17.00-ig

Számítógép javítás, átépítés!

ASUS

PENTIUM II SZÁMÍTÓGÉP

128.000,- + ÁFA

P2 Celeron 300MHz, ASUS EX alaplap, 32 MB SDRAM, ASUS AGP Virge 2 MB, 2,5GB Quantum HDD, 1,44 floppy, ATX midi ház, Win95 bill., 16x CD-ROM, Genius SB Pro komp. hangk., 120W hangszóró, +ajándék egér+pad, +dobozok, leírások, driver lemezek

ALKATRÉSZEK!
CPU,RAM,HDD,FDD
Joystick-ek, gamepad-ok, hangkártyák,CD-ROM-ok
MLI hangszórók stb...

ALAPLAPOKRA 2 év,
COMPSERV számítógépre 1+ 4 év,
DTK számítógépekre 2+2 év garanciát adunk.

ASUS és dtk termékek forgalmazása

Viszonteladókat kiszolgálunk!

Árlistánk letölthető a FAXBANK 2-333-666 számáról, azonosító 2130##, illetve WEB oldalunkról www.iridium.hu/compserv95

Accelerátor Kft.

1065 Bp., VI. Lázár 10. az Opera mögött
Tel.: 302-0585 Árlista: 2-333-666/1298#
Nyitva: H-Cs: 9-17.30 P: 9-15.30
Áraink ÁFA nélküliek, 1 év garanciával
(Daewoo és MAG monitoroknál 3 év)

KOMPLETT KONFIGURÁCIÓK
Daewoo monitorral, billentyűvel, egérrel

Cyrix 233 MX/16MB/2,5GB	**86.600**
AMD 233/16MB/2,5GB	**94.400**
Intel 200 MMX/16MB/2,5GB	**100.500**
Intel 233 MMX/16MB/2,5GB	**101.600**
Intel P II 266/32MB/2,5GB	**144.000**
Intel P II 300/32MB/2,5GB	**149.500**
Intel P II 333/32MB/2,5GB	**156.800**
Intel P II 400/32MB/2,5GB	**209.800**
HP DJ 670/690C	**34.900/42.900**

98.09.10. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk

Mini / Baby / Nagy ATX	*4.000/4.400/10.000*
Alaplap TornadoTX/Gigabyte S2	10.200/14.500
Gigabyte T2/TX3	15.300/16.500
Gigabyte LX3/SLX/DLX	20.400/27.900/45.700
Gigabyte 100MHz BX/BXS	*30.000/45.000*
EDO RAM 8/16/32	1.800/3.100/6.600
SD RAM 16/32/64/128	4.000/7.300/16.400/32.300
SD RAM 100 MHz 32/64/128	*7.700/17.500/34.400*
CD Pana 24/Pana 32	*11.000/11.800*
HDD St 2,1/St3,2/Q 2.5EL	21.500/23.400/22.500
HDD 5.1EL/7.6EL/10.2EL	30.900/42.000/54.100
FDD 1,44/A-drive LS120+lemez	3.200/18.100
Daewoo 14"/ 15" / 17"	*26.400/38.100/67.200*
MAG 15" / 17"	*36.500/83.600*
VGA S3 64V2 / Virge DX	3.300/4.500
Virge GX 4MB Tv out/ Virge AGP	*11.000/5.800*
Voodoo 4MB/ Voodoo II 8MB	*12.600/30.600*
SBPro. comp./SB16/SB64	2.400/5.600/12.000
TB Malibu OEM / Daytona	18.300/32.900
TB Fiji/Montegoo	72.500/39.900
Matrox Millenium / Mistique	39.100/12.400
Diamond Viper / Monster	14.200/17.500
Írható CD TDK/ Memorex	*360/320*

BALATI Computers Bt.

BA BALATI COMPUTERS

1146 Budapest, Thököly út 88.

ISKOLA kezdés:

P120 CPU, VX 512 alaplap, 16MB RAM, 850MB HDD, 1.44MB FDD, S3 64 V+, 14" monitor, mini torony, bill., egér.

72.000,- + Áfa

GÉPÁTÉPÍTÉS:

!!!AMD 6k2-266+Epox Via MVP3 AGP 100MHz /nem ATX/!!!
39.000,- Ft-tól

!!! OTP Részletfizetési lehetőség !!!!

Internet szolgáltatás 2.000,-Ft +ÁFA-tól
Tel.:/Fax.: 341-5343, 06-20 264-507 Faxbank: 2333-666/1607#
E-mail: balati@ahol.com
Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

CYBERWORLD CD ÉS KÁRTYABOLT

Nyitva: H-P: 10.^{00}-18.^{00} Szo: 10.^{00}-14.^{00}

KLUBTAGSÁGI IGAZOLVÁNY

DOWNTOWN ÜZLETHÁZ
12. ÜZLET
1053 Bp, Kossuth Lajos u. 17.
(az Astoriánál)

Telefon: 318-5003/112 mell.
318-9481/112 mell.
06-20 9765-527

Kedvezmények:

- 25% kedvezmény minden alappaki és kiegészítő vásárlásánál (MTG, HKK, M.A.G.U.S., stb)
- 25% kedvezmény a CD-ROM-ok 1 hetes kipróbálása esetén
- 10% kedvezmény CD-ROM vásárlása esetén
- 10% kedvezmény a teljes audio CD kínálatra
- Ha minden év december 20.-ig legalább 5.000,-Ft-ért vásárolsz, sorsoláson veszel részt, amivel 35.000,-Ft-ot nyerhetsz.

A regisztráció fél évre: 1.000,-Ft Örökös tagsági: 4.800,-Ft

Ready® COMPUTERS

Bp. V. ker. Vadász u. 36.
H-P: 9.30-18 Szo: 9-13
T: 331-0518 Fax: 311-8671
http:\\www.ready.hu
árlista: 2333-666/1310#

Komplett konfigurációk

Ready Station	**82 100Ft**
IBM 233MMX/32MB EDO/850MB HDD/1MB VGA/14" OLMVS	
Ready Optional	**124 400Ft**
AMD K6 266/32MB EDO/2.1GB HDD/2MB VGA/24x CD/SB16/ 14" LICOM/SB PRO	
Ready Intermédia	**143 500Ft**
IP2 266CELERON/32MB/4.3GB HDD/4MB VGA AGP/ 24xCD/ESS SB PRO/15" LICOM/SPEAKER	
Ready Ultimate	**344 300Ft**
IP-2 300 BOX/128MB SB 100/6.4GB HDD/8MB VGA AGP/ 32xCD/SB64/17" MAG/MLI 190 SPEAKER	

+ minden géphez: ház, billentyűzet, 1.44 FDD, egér

IP-2 box 300/350/400	**60 000/84 000/117 600 Ft**
AMD K6-2 3D 266/300	20 600/34 960 Ft
1.6/2.1 Western Digital	**19 700/22 440Ft**
4.3/6.4 SE Quantum	32 200/37 800Ft
3.2/8.4 SCSI Quantum	**43 000/93 000Ft**
12x Takaya/24x Creative	6 660/11 000Ft
32x Sony/40x Asus	**12 040/18 100Ft**
Elephant/Cyber 3Dfx 4MB	13 560/11 400Ft
Cherry bill./Clio I ATX Midi	**3 640/14 800Ft**
Monster 3dfx 4MB/II 12MB	16 900/47 200 Ft

Áraink az ÁFA-t tartalmazzák.
Ready Computer Kft.
A fentiek 1998.08.04-i árak. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk.

Kedvező árak viszonteladóknak: 06-30-413-453

COMPEX TRADE SZÁMÍTÁSTECHNIKA

1136 Bp., Hegedűs Gy. u. 24. Tel/Fax: 349-1728

PENTIUM II. 300 Mhz AKCIÓ !

COMPEX Celeron **99,000 Ft** + áfa

- Zida P II. EX alaplap
- 3,2 GB UDMA HDD
- Mini Torony ház
- PII. Celeron 300 Mhz CPU
- 4 MB S3 Virge 3D/DX
- 105 g. W95 bill.
- 32 MB SDRAM
- 24x CD-ROM drive
- dr. DOS
- Sound Blaster Vibra 16 stereo hangkártya + 100 Watt PM. hangfalpár

Minden PC installált dr DOS -t, JÁTÉKOKAT, vírusirtót és sok egyéb hasznos alkalmazói programot tartalmaz !

HASZNÁLT 486-os alaplapok+CPU-k, Ram-ok (4/32,1/9,8EDO), HDD-k (80-850 MB), VGA krt-k olcsón kaphatók !

Vállalkozók, Cégek, Magánszemélyek
a

Master-Comp Bt.

professzionális számítástechnikai szolgáltatásokkal áll az Önök rendelkezésére
Egyéni kívánságok szerinti számítógépek összeszerelése, használt gépek, használt alkatrészek beszámítása, számítógép szerviz.

Budapesten szállítás háztól-házig!
Korrekt árak!
OTP részletfizetési lehetőség

Számítógép rendszerek, hálózatok tervezése, kivitelezése, rendszerfelügyelet Win95, Win98, Office programok, saját fejlesztésu ügyviteli szoftverek, WEB oldalak szerkesztése, Internet kapcsolat kiépítése, tanácsadás.

Telefon: (06-1) 276 - 2257, (06-20) 618 -726, (06-20) 704 - 832

INTEL PENTIUM II OVERDRIVE PROCESSZOR

Nem régen jelentette be az Intel azt az OverDrive processzorát,

amelyet a Pentium Pro processzorok upgrade-jének szán. A 150 és 180 MHz-es modelleket 300 MHz-esre a 166-200 MHz-es modelleket 333 MHz-esre

növelhetjük. Az órajel növelésén kívül két fontos jellemzővel bővül a processzor: MMX technológia és – csakúgy, mint a Xeon és a Celeron 300A esetében - teljes sebességű, nagyobb L2 cache. A technikai adatok: 0.25 micronos technológia, 32 KB L1 cache, 512 KB L2 cache. A teljes sebességű L2 cache azt jelenti, hogy a cache a processzor órajelén működik, azaz 333 MHz-es proci esetén 333MHz-en. Az ára 600$.

CREATIVE SOUND BLASTER LIVE! VALUE

Még éppen, hogy piacra dobott kártyájának sikerén felbuzdulva a

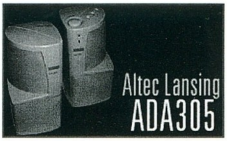
Creative Technology bejelentette a Sound Blaster Live! Value változatát 99$-ért. Nos mi maradt ki a csomagból? A Value edition nem tartalmazza a Digital I/o kártyát és nem tartalmazza az eredeticsomagban fellelhető szoftvereket sem.

Technológiával:125 MPixels/s 125 MHz-en. 6 Sort-independent anti-aliasing

ALTEC LANSING ADA-305

Az Universal Serial Bus (USB) bejelentésével egy újfajta hardver is képződött: az USB audio. Az USB audio hangszórók két csoportba oszthatóak. Az „igazi" USB hangszórók nem használják a hangkártyát a digitális hang életre keltéséhez, hanem a USB-n keresztül kapott adatfolyamon maguk végzik el a digitális/analóg (D/A) átalakítást. Mit nyerhetünk ezzel? Egyrészt a processzor felszabadul ez alól a munka alól, másrészt tisztább hangelőállítás lehetséges mivel a D/A eljárás kikerül az elektronikusan zajos CPU-környezetből. Az USB hangszórók másik csoportja inkább „USB-vel felruházott"-nak nevezhető mivel ezek az audió jeleket normál

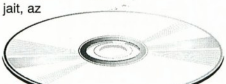
módon, a hangkártyától kapják, mégis vezérelhetőek az USB-n keresztül (a CPU által). Az Altec Lansing azon cégek egyike, amely a kezdetektől együtt dolgozik a Microsofttal az USB audión. (Saját megoldását True Digital Audio-nak nevezi.) Az Altec Lansing ADA305 hangszóró szett inkább a második csoportba tartozik, tehát USB-t támogatónak nevezhető. A szett két hangdobozból és egy



mélynyomóból áll. A hangdobozokban két 3 inch-es hangszóró helyezkedik el ellentétes irányba mutatva. A mélynyomó faborítású és árnyékolatlan (mint a legtöbb mélynyomó) tehát nem érdemes floppykat tartani rajta. A hangkártyát a mélynyomóval kell összekötni (az összekötő szabványos kábel a csomag része), ez utóbbin található még két jack bemenet. (Más hangforrások is ráköthetőek.) Természetesen a hangdobozokat a mélynyomóra kell kötni, ugyanúgy, mint a mellékelt USB kábelt is, és a teljesség kedvéért az áramot is a mélynyomóból kilógó kábel veszi fel a konnektorból. Ha minden össze van kötve, a mélynyomót nyugodtan távolabb helyezhetjük, mivel az összes vezérlő gomb és „kütyü" (pontosabban egy hangerő szabályozó potméter és három többfunkciós gomb valamint két LED egy MUTE ON/OFF és egy Stereo/Pro Logic mód jelző) a jobb oldali hangdobozon található. Igen nem tévedés Pro Logicról van szó. A Dolby Pro Logic egy olyan keverési rendszer, amely veszi a négy csatornát (bal, közép, jobb és surround) és ezt két csatornán jeleníti meg. Dekódoló egység nélkül ez a két csatorna gyakorlatilag sztereót jelent, míg egy dekóderrel – például olyannal, amelyik az ADA305-be van beépítve- a hangzás egész más. Az ADA305-ön ez speciálisan azt jelenti, hogy a közép csatornát a két hangdoboz együttesen nyomja, a mono surround csatornát pedig a hátra mutató hangszórók képzik. Már van egy-két játék, amelyik ezt a technológiát használja, nem is beszélve a DVD mozikról, amelyek mindegyike feltételez valamiféle surround dekódolást. Az ára kb. 200 dolcsi.

GYORS CD-ROM-OK

Ismert nevek, úgymint Aopen, Asustek, Behavior Tech Computer, Ultima Electronics és még több másik cég még gyorsabb CD-ROM meghajtókon dolgoznak. Az új drive-ok 44x, 48x, vagy akár 60x-osak is lehetnek. (Emlékezzünk vissza: egy-két éve még a leggyorsabbak a 4x és a 8x CD olvasók voltak.) Jelenleg a piacon kapható leggyorsabb modell a 40x. Az Aopen már gyártja a 44x drive-jait, az



Acer 48x olvasója pedig gyártásra kész. A 60x meghajtó még fejlesztés alatt van de már csak az utolsó simítások hiányoznak. (Miért pörgetik fel a gyártók ennyire a sebességet? Nos, mielőtt a DVD végképp letaszítaná elődjét a trónról – ez az ezredfordulóra várható - még jó pár drive-ot el szeretnének adni.) Tegyük hozzá, hogy a DVD nem a sebességgel, hanem a tárolókapacitással fog nyerni. Másrészt jómagam a 8x drive-ok óta nem nagyon veszek észre holmi eszeveszett fejlődést és sebességmámort, ugyanis egy dolgot valahogy mindig elfelejtenek csökkenteni: az elérési időt.

ÚJ HP NYOMTATÓK

A Hewlett-Packard új olcsó nyomtatókat jelentett be, a HP DeskJet 712C és a 697C modelleket. A 712C tartalmazza az új Photo Resolution Enhancement (duplázott PhotoREt II) technológiát, amelynek segítségével a tintacseppek közel fényképminőségű képeket alakíthatnak ki. (Ezzel megcélozzák például a digitális kamerát használókat.) Sebessége 6 fekete-fehér oldal percenként vagy 3

színes oldal percenként. Az ára 250 $ körüli.

A 697C valamivel kevesebbet tud, sebessége 5 fekete-fehér oldal percenként vagy 1.7 színes oldal percenként. Ehhez a nyomtatóhoz a külön kapható egy cartridge, (HP Photo Cartridge) amellyel közelíthető a fényképminőség, a cartridge ára 39 $. A két nyomtató, amely a HP DeskJet 670C, 672C, 692C, és 694C modelleket hivatott felváltani olyan szoftverekkel kerül forgalomba, mint PrintMaster desktop publishing suite, Professor Franklin's Instant Photo Effects és a Error! Bookmark not defined. Picture It Express.

Ezen kívül a HP egy új „DeskJet Web" site-tal is kedveskedik.

IBM RAPID ACCESS BILLENTYŰZET

Nagyon sok olyan billentyűzetet láthattunk már, amelyik a 101 billentyűn kívül extra funkcióbillentyűket is tartalmazott. Ezek közül leginkább a Microsoft által megtervezett és elkészített 104

VEGYES FELVÁGOTT

gombos Windows 95 elrendezés mondható sikeresnek. A IBM új Rapid Access billentyűzete is ezen az elrendezésen alapul, kibővítve mindezt az úgynevezett „Rapid Access" gombokkal. (A billentyűzethez mellékelt driverek biztosítják ezen billentyűk működését Windows 95 vagy Windows 98 alatt.) Az IBM-től megszokott minőségű klaviatúra (ezt érezni kell!) visszatér a hagyományos méretű ENTER-hez, a backslash az ENTER felett kap helyet. (A legtöbb billentyűzeten az ENTER nagy és elfoglalja az áthelyezett backslash helyét.) A Windows billentyűk, a Microsoft designnak megfelelően, a SPACE két oldalán foglalnak helyet. Az igazi különbséget azon gombok adják, amelyek a billentyűzet jobb szélén találhatóak. Alulról kezdve az első gomb a Mute billentyű. Hányszor megtörténik, hogy csöng a telefon és gyorsan le kéne halkítani a játékot?

Nos a Mute billentyű segít, sőt bekapcsolt állapotát még egy LED is jelzi. (Ha véletlenül elfeledkezünk róla, a hibát ne az erősítőben keressük…) A sorban a következő billentyűk jönnek: NEXT TRACK, PREVIOUS TRACK, STOP, és PAUSE. Könnyen kitalálható, hogy ezek a billentyűk a CD-ROM kezelésére, azon belül pedig hang cd-k lejátszására szolgálnak. A Volume Down és UP gombok magától értetődően a hangerőszabályzást oldják meg, A Play CD pedig az előző csoport tagja. A következő négy billentyű feliratai: Internet, Word Processor, Spreadsheet, és (blank) vagyis üres. Szabadon beállítható, hogy ez a négy gomb milyen programot indítson el, például az Internet Explorert, a Microsoft Word-öt, a MS Excelt és mondjuk a Quake II-t. Fent található egy kék Help billentyű, amely a legtöbb programban egyenértékű az F1-gyel. Legvégül bal oldalon található a Suspend/Standby billentyű, amely a megfelelő üzemmódba állíthatja az ezeket támogató gépet. A szélessége körülbelül megfelel a Microsoft Natural billentyűzetének.

KENWOOD UCR004010 CD-ROM

Manapság a CAV technológián alapuló CD olvasók forgási sebessége akár 8500 RPM is lehet. (RPM azaz fordulat per másodperc.) Ez a külső sávokon 40x-es a belsőkön pedig kb. 17x-es olvasási sebességet jelent. Melegedés, zaj, felpörgetés és leállítás, ezek mind-mind problémát jelentenek, ha tovább akarjuk növelni a sebességet. A Zen Research Inc. megoldása a következő: olvassuk a trackeket párhuzamosan! A Zen „TrueX" technológiája (különböző optikai és jelfeldolgozó trükkökkel) 7 tracket olvas párhuzamosan úgy, hogy a letapogató lézersugarat hét részre osztja. Az első cég amelyik felhasználja a TrueX technológiát, nem valami ismert: Kenwood Corporation. A UCR004010 névre hallgató ATA CD-ROM 2 Mbyte adat bufferrel rendelkezik és az elérési ideje kevesebb mint 90 msec. Szabványos CD Audio kimenete és SPDIF digitális kimenete is van, ez utóbbit az újabb hangkártyák (SoundBlaster Live) használhatják. Az egység biztosítja a „40x40" sebességet, ami azt jelenti, hogy függetlenül attól, hogy a lemez melyik részét olvassa mindig 40x-es a sebesség (6Mbyte/sec). Az ára 199$.

MICROSOFT NATURAL KEYBOARD ELITE

Amikor beszereztem a Microsoft Natural Keyboard-ot, megmondom őszintén, elég szokatlannak tűnt. A hagyományos billentyűzetek után kicsit esetlennek éreztem magam mellette, de rövid idő alatt annyira megszoktam, hogy most már azt nem értem, hogyan tudtam a régivel dolgozni. A Microsoft újabb billentyűzettel lepett meg minket, ez a Natural Keyboard Elite. Az Elite kb. 20 %-kal kisebb mint elődje, lehetővé téve, hogy olyan helyeken is elférjen, mint a hagyományos billentyűzetek. (Például a számítógépasztalok billentyűzet-fiókja.) A billentyűk elosztása nagyjából azonos, a méretcsökkenést az ESC-től az F12-ig tartó billentyűk csoportjának, a

Print Screen, Scroll Lock, Pause/Break billentyűknek és a HOME, END, Pgup, Pgdn, Insert és Delete billentyűk csoportjának összehúzásával érték el. Talán egy valamit nem kellet volna: sajnos a nyilakat is összehúzták. Az Elite-ot ellátták USB csatlakozással is, csatlakozója PS/2-es. Az ára 55$.

ALAPLAPOK

	Chipset	Ház	Memória foglalato	Bővítő slotok	L2Cache:	Külsőórajel:	órajel szorz	CPU Feszültség:
AOpen AX59Pro	VIA MVP3	ATX	3 DIMM 2 SIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024KB	60/66/75/83/90/95/100/112Mhz	1.5x - 5.5x	1.3v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Asus P5A	Ali Aladdin V	ATX	3 DIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83.3/95/100/105/110/120/125/133Mhz	1.0x - 5.0x	2.0V - 3.5V, 0.1V léptékkel
Asus P5A-B	Ali Aladdin V	Baby AT forma AT/ATX Power csatlakozókkal	3 DIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83.3/95/100/105/110/120/125/133Mhz	1.0x - 5.0x	2.0V - 3.5V, 0.1V léptékkel
A-Trend ATC-5200	VIA MVP3	AT, AT/ATX Power Csatlakozókkal	3 DIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/68.5/75/83.5/90/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	1.8/2.2/2.7/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
A-Trend ATC-5220	VIA MVP3	ATX	3 DIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512/1024KB	66/68.5/75/83.5/90/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.2/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
BCM/GVC VP1541	ALI Aladdin V	ATX	3 DIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.1/2.2/2.8/2.9/3.2/3.31/3.5v
Biostar M5ALA	ALI Aladdin V	ATX	2 DIMM 4 SIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	2.0x - 4.5x	2.1/2.2/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
Calgraph Photon 100 HC	VIA MVP3	ATX	3 DIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	1024/2048MB	60/66/68/75/83/90/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Calgraph Photon 100 Standard	VIA MVP3	ATX	3 DIMM 2 SIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Calgraph Photon 100 AT	VIA MVP3	Baby AT	3 DIMM 2 SIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Chaintech 5AGM2	VIA MVP3	AT forma AT/ATX csatlakozókkal	3 DIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.2/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
Chaintech 5RTA2	ALI Aladdin V ESS Sound Az alaplapon	Micro ATX	2 DIMM	2 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	?	?	1.70v - 1.95v, 2.0v - 3.5v
DataExpert MVP7598	VIA MVP3	AT	3 DIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	256/1024/2048KB	65/75/83/100Mhz	?	2.0v - 3.5v
DFI P5BV3+	VIA MVP3	Baby AT forma AT/ATX Power csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024KB	60/66/75/83/95/100Mhz	2.0x - 4.5x	2.1/2.2/2.5/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
ENPC EP-P111	VIA MVP3	Baby AT forma AT/ATX Power csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83/100Mhz	?	
Epox EP-58MVP3C-M	ETEQ(VIA MVP3)	AT forma AT/ATX Power csatlakozókkal	3 DIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	2.0x - 5.0x	2.1/2.2/2.8/2.9/3.2v
Epox EP-51MVP3E-M	ETEQ(VIA MVP3)	ATX	3 DIMM 2 SIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/75/83/100Mhz	2.0x - 5.5x	2.1/2.2/2.8/2.9/3.2v
Epox EP-51MVP3F-A	ETEQ(VIA MVP3) Yamaha YMF715B Sound Az alaplapon	MicroATX	2 DIMM	2 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	?	?	?
Eurone EM-5577S	VIA MVP3 3D SoundPro Az alaplapon	Baby AT	3 DIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/75/83/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.1/2.2.2.5/2.7/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
Freetech P5F93	ALI Aladdin V	Baby AT, AT/ATX Power Csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/90/100Mhz	1.5x to 5.5x	2.0 V to 3.5V, 0.1V léptékkel
FIC * [USA] PA-2013	VIA MVP3	ATX	3 DIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512/1024KB	60/66/68/75/83/95/100/112/124	1.5x - 5.5x	1.8V - 3.5V, 0.1V léptékkel
FIC * [USA] VA-503+	VIA MVP3	AT AT and ATX csatlakozókkal	2 DIMM 4 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024KB	66/75/83/95/100/112/124Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.3v, 0.1v léptékkel
FYI FYI-VIA 598	VIA MVP3	AT/ATX	2 DIMM 4 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024KB	66/75/83/100Mhz	?	?
Gainward 5VPA	VIA MVP3	Baby AT	3 DIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	?	?	?
Gemlight GMB-P58VPS	VIA MVP3	Baby AT	2 DIMM 2 SIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83/100Mhz		
Gigabyte GA-5SG100 (GA-5SG Rev. 2.2	SIS 5591/5595	Baby AT, AT/ATX Power Csatlakozókkal	3 DIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v Auto Detect
Gigabyte GA-5AX	ALI Aladdin V	ATX	3 DIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v Auto Detect
Iwill XA100	ALI Aladdin V	ATX	3 DIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/.66/75/83/100Mhz	2.0x - 5.5x	1.8/2.1/2.2/2.7/2.8/2.9/3.2/3.5v
J Bond PCI500C-P	VIA MVP3	Baby AT	3 DIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	2.0x - 4.5x?	2.2/2.9/3.2v ?
J Bond PCIALD5	ALI Aladdin 5	Baby AT	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	2.0x - 4.5x?	2.2/2.9/3.2v ?
Lucky Star 5MVP3	VIA MVP3	Baby AT	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024K	?	?	
Lucky Star 5AMVP3	VIA MVP3	ATX	2 DIMM 4 SIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512/1024K	?	?	?
Magic-Pro MP-586VIP4	VIA MVP3	Baby AT AT and ATX csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	?	2.0v - 3.5v
Magic-Pro MP-VIP4-A2	VIA MVP3	ATX	3 DIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/75/83/95/100Mhz	?	2.0v - 3.5v
Magic-Pro MP-586VIP4-A	VIA MVP3	ATX	3 DIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/68/75/83/90/100/112Mhz	?	2.0v - 3.5v
Matsonic MS-6260S	ALI MVP3 3D Audio Az alaplapon	Baby AT AT and ATX csatlakozókkal	3 DIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/75/83/95/100Mhz	?	?
MSI MSI-5169	Ali Aladdin V	ATX	3 DIMM	4 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/100Mhz	1.5x - 5.0x	2.2/2.5/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
Sego S7598MV030	VIA MVP3 Jumperless	ATX	2 DIMM	2 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83/90/100Mhz	?	?
Shuttle HOT-591P	VIA MVP3	AT AT and ATX Csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100	1.5x - 5.5x	2.0v- 3.52v, 0.1v léptékkel
Soltek SL-54U5/SL-54U1	VIA MVP3	Baby AT	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 3 ISA 1 AGP	512KB(SL-54U5)/1024KB(SL-54U1	60/66/75/83/95/100Mhz	1.0x - 5.5x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Soyo SY-5EH	VIA MVP3	Baby AT AT and ATX csatlakozókkal	2 DIMM 2 SIMM	3 PCI 1 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/68.5/75/83/90/100/112Mhz	1.5x - 5.0x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Soyo SY-5EMA	VIA MVP3	ATX	2 DIMM 2 SIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	1024KB	66/68.8/75/83/95/100/112Mhz	1.5x - 5.0	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
SuperPower SP-V586HB	VIA MVP3	Baby AT	3 DIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83.3/100Mhz	?	2.0v - 3.52v
SuperPower SP-A586B	ALI Aladdin V	Baby AT	3 DIMM	3 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83.3/100Mhz	?	2.0v - 3.52v
Tekram P5MVP-A4	VIA MVP3	ATX	2 DIMM 4 SIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	60/66/75/83/95/100Mhz	1.5x - 5.5x	2.2/2.7/2.8/2.9/3.2/3.3/3.5v
TMC AI5VG+	VIA MVP3	Baby AT AT and ATX csatlakozókkal	3 DIMM 2 SIMM	4 PCI 2 ISA 1 AGP	512KB	66/75/83/100Mhz	1.5x - 4.5x	2.0v - 3.3v, 0.1v léptékkel
TMC TI5VG+	VIA MVP3	ATX	3 DIMM 2 SIMM	5 PCI 2 ISA 1 AGP	512/1024KB	50/60/66/75/83/90/100	1.5x - 5.5x	2.0v - 3.5v, 0.1v léptékkel
Tyan S1590S Trinity 100AT	VIA MVP3	Mini AT AT and ATX csatlakozókkal	3 DIMM 2 SIMM	4 PCI 4 ISA 1 AGP	1024KB	60/66/68/75/83/95/100Mhz	2.5x - 5.0x	2.0/2.1/2.2/2.7/2.8/2.9/3.2/3.3v

Az utóbbi időben elég sokszor írtam az ún. Super7-es alaplapokról (tudjátok 100 Mhz-es FSB és socket7 foglalat stb.), következzen tehát egy táblázat, amely a jelenleg fellelhető ilyen alaplapok adatait tartalmazza.

GRAFIKUS KÁRTYÁK

	RIVA TNT	Permedia 3	Rage 128 VRRage 128 GL	PowerVRSG	Savage3D	Ticket to Ride IV	G200	Banshee	Voodoo 2
Company	nVidia	3Dlabs	ATI	Videologic/NEC	S3	Number Nine	Matrox	3Dfx	3Dfx
Features									
Single passmultitexturing	yes	yes	yes	no	no	no	no	no	yes
True-color 3D rendering	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no
Bump-mapping3	yes (1 pass)	yes (1 pass)	yes	yes	yes (2 passes)	no	no1	no1	no1
Anisotropic filtering	yes (1 pass)	yes (1 pass)	no	yes	yes (2 passes)	no	no	no	no
Trilinear filtering	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes
Full scene anti-aliasing	yes	yes	no	yes	no	yes	yes	no6	no6
AGP texturing	yes	yes	yes	yes	yes	yes	yes	no	no
z-Buffer	24 bit	32 bit	32 bit	32 bit2	24 bit	32 bit	32 bit	16 bit	16 bit
Max. texture size	2048*2048	not limited4	?	1024*1024	2048*2048	?	2048*2048	256*256	256*256
Stencil buffer	8 bit	8 bit	8 bit	1bit / 8 bit	1 bit	-	-	-	-
2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D + 3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	2D/3D	3D only
Max. resolution	1920*1440	1920*1200	1920*1200	1600*1200	1600*1200	1920*1200	1900*1280	1600*1200	800*600
Bus types	33 MHz PCI 66 MHz PCI AGP x1AGP x2	33 MHz PCI66 MHz PCIAGP x1AGP x2	AGP x2	33 MHz PCI 66 MHz PCI AGP x1AGP x2	AGP x2"AGP x4"	AGP x2	33 MHz PCI 66 MHz PCI AGP x1AGP x2	33 MHz PCI 66 MHz PCI "AGP x1"	33 MHz PCI66 MHz PCI
Memory config.	4/8/16 MB	8/16 MB	16 MB (VR)32 MB (GL)	4/8/16 MB	2/4/8 MB	8/16/32 MB	8/16 MB	4/8/16 MB	6/8/12 MB
motion compensation	no	yes	DVD decoder	?	yes	no	no	no	no
Micron	0.35 / 0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.25	0.35	0.35 / 0.25	0.35
Supported API	Direct3DOpenGL	Direct3DOpenGL	Direct3DOpenGL	Direct3DOpenGL PowerSGL	Direct3DOpenGL Metal	Direct3DOpenGL	Direct3DOpenGL	Direct3DOpenGL Glide	Direct3DOpenGL Glide
Special features	twin texel pipeline (2 pixels per clock)procedural texturestexture modulationlight mapsreflection mapsenvironment maps	virtual texturesprocedural texturesIight mapsenvironment maps	dual rendering(2 pixels per clock)	texture compression	texture compresionprocedural texturesreflection mapsenvironment maps			environment maps	SLI
Performance									
Raw fill rate3	190/250 Mp/sec	125 Mp/sec	180 Mp/sec?	100 Mp/sec	125 Mp/sec	100 Mp/sec	100 Mp/sec	100 Mp/sec5	90 Mp/sec
3D triangle peak[million/sec]	08.Jun	8	3.6	04.Feb	5	?	1.5	04.Mar	04.Mar

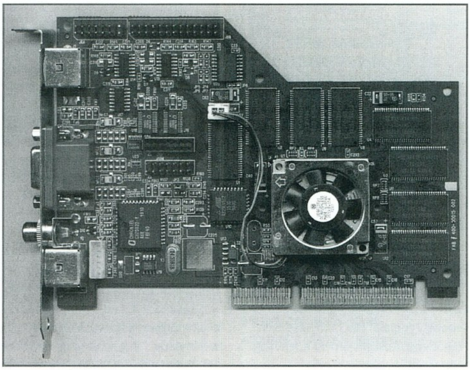
1 Csak szoftveres emulációval
2 A Z-bufferhez nem kell memória, de 32 bites a pontosság
3 Csak bizonyos feltételek mellett
4 Virtual textures (hardware texture memory management)
5 A Banshee második generációja 0.25 micronos

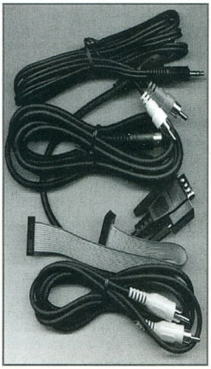
RIVA TNT CHIPRE ÉPÜLŐ GRAFIKUS KÁRTYÁK

Az Nvidia elkészítette a RVA TNT első drivereit, lehetővé téve a gyártóknak, hogy végre megjelentethessék erre a chipre épülő kártyáikat. Az STB kártyája a Velocity 4400, 16 MB SDRAM-ot tartalmaz, ára 199$. (Ez eredetileg 299$-ra volt tartva.) A Diamond

kártyája a Viper V550 hasonló paraméterekkel büszkélkedhet, míg a Creative Graphic Blaster Riva TNT-je annyiban különbözik az előző kettőtől, hogy nincs rajta TV-out csatlakozó és az ára csak 170 $.

A Canopus kártyája, a Spectra 2500, ugyanazzal a technikával, mint amit a RIVA 128 alapú WitchDoctor kártyájánál alkalmazott, lehetővé teszi, hogy egy Voodoo2 kártyára csatlakoztatva annak képét is megjeleníthessük egy TV-n. A 200 $-os kártya tartalmaz egy hűtőventillátort is (ezt a Voodoo2 alapú Pure3D kártyájukon már alkalmazták). Az Nvidia a TNT chipeket egyelőre csak kevés gyártónak szállítja: Canopus, Japánba; ELSA, Európába; STB, Creative, és Diamond, az USA-ba; és ASUS Tajvanba. Mindez az árakat egy ideig biztosan magasan fogja tartani.





Grab

Ricóóóóóóh!

Hello mindenkinek!

Ígéretemhez híven ebben a számban egy újabb CD-RW meghajtót vizsgálok. Sok-sok visszajelzést kaptam, hogy a CD-írók tesztelésénél szinte kizárólag SCSI és többnyire négyszeres sebességű egységeket „istenítek", amelyek jóval drágábbak, mint az ugyanolyan megbízható, olcsóbb, kétszeres meghajtók. Mentségemre szól, hogy a múltkor sikerült egy IDE/ATAPI Yamaha írót bemutatni, most pedig egy igen kellemes kétszeres sebességű SCSI CD-RW meghajtót szeretnék megismertetni veletek.

Természetesen továbbra is várom a leveleket – elnézést a néhol nagyon lassú válaszokért, de igen sokan vagytok!

RICOH?

A Ricoh napjaink egyik legsokoldalúbb cége. Nem térek ki az óriási cég minden egyes ágazatának ismertetésére, bizonyára Ti is láttatok már sokféle Ricoh terméket. Fénymásolók, digitális fényképezőépek, a honlapjukon kellő részletességgel olvashattok ezekről. Hazánkban sokáig kevéssé volt ismeretes, hogy a CD technológia fejlesztésében is óriási szerepet vállaló Ricoh, CD-R (és most már CD-RW) lemezek gyártásán kívül saját CD-író meghajtókat is gyárt. Természetesen régi modelljeik kifutása után náluk is megkezdődött a legújabb generációt képviselő, újraírásra is alkalmas egységek kifejlesztése és gyártása. Ennek a generációnak a tagja a most bemutatásra kerülő MP 6200S modell. Mit kell tudni erről az egységről?

Az általam tesztelt példány belső SCSI illesztésű egység, hatszoros olvasási és kétszeres írási, újraírási képességgel.

Típusjele: CD-RW MP6200S.

Külsőre egy kicsit furcsa, nem a szokványos CD-ROM design-t követi – a tálcája egy kissé jobban kitüremkedik, a kezelőgombok alul helyezkednek el. A hangerőt a megszokottól eltérően két gombbal szabályozhatjuk, a harmadik gomb a tálca nyitására-zárására szolgál. A tálca működése pont jó, nem túl lassú, de nem is vágja ki ezerrel a lemezt.

TECHNIKAI ADATOK

A Traxdata tesztnél sokan hiányolták a részletes technikai leírást – ugyan nem tudom, ennek mi a haszna, mivel a cikk végén feltüntettet Internet oldalakról minden ilyen „száraz" infó elérhető –, de ha ezt szeretnétek, akkor nem mondhatok nemet!

Az eszköz szabványos SCSI-2 csatolófelületen kommunikál, fizikai paraméteri szerint teljesen szabványos méretű belső SCSI egység.

Ismeri az összes CD formátumot, adatot hatszoros, tehát mintegy 900 Kbájt/sec sebességgel igyekszik olvasni.

A CD írás és (CD-RW lemezek esetén) az újraírás kétszeres sebességgel – 300 Kbájt/sec -, illetve egyszeresen – 150 Kbájt/sec – történhet. Az előbbi hozzávetőlegesen 35-40, az utóbbi 70-80 percnyi időt vesz igénybe, ha egy 650 Megás, CD-R lemezt teleírunk vele. Track-At-Once, Disk-At-Once és Session-At-Once írásmódban egyaránt működik. Támogatja a packet-writing írást is, ami a lemezek folyamatos feltöltéséhez ad nagy segítséget.

A dobozában talált nagyon részletes és kitűnően használható kézikönyv szerint az első meghibásodása 100.000 munkaórán belül nem jellemző, ami CD-R egységnél előkelő értéknek számít. A részletes technikai specifikáció alapján úgy tűnik, hogy a manapság forgalomban lévő összes CD-R lemezzel kompatibilis, de igazán azokat „kedveli", amelyek világosabbak és magasabb a tükröződésük. Magyarul mondva inkább a sárgásabb, aranyszínű CD-R lemezeket komálja. A gyártó természetesen a saját, Ricoh márkájú CD-R és RW lemezeit ajánlja hozzá elsősorban, de a CD-író 100%-os Philips Orange Book kompatibilitása miatt bármilyen jó minőségű lemezre rögzíthetünk vele adatokat. Erről a teszt folyamán sikerült bizonyosságot szereznem, és a kézikönyv is felsorol fél tucat olyan CD-R médiát, amely itthon is kapható (a teljesség igénye nélkül: TDK, Kao, Kodak).

A túlmelegedés elkerülésére a kézikönyv szerint is ügyelni kell! Igazából nem az egység saját hőfejlesztése miatt kell aggódni – a kétszeres írók nem fűtenek annyira -, hanem inkább arra kell figyelni, hogy ne kerüljön közvetlenül egy nagyobb teljesítményű CD-olvasó, vagy egy fiókos merevlemez alá-fölé, mert az befűthet neki.

A leírás szerint nem támogatja a 80 mm átmérőjű CD-R lemezek írását – ez nem tragédia, mivel ilyet nem is igen forgalmaznak már. A 120 mm-es médiából a 74 és 63 perc kapacitásúakat egyaránt kezeli.

Fontos paraméter a belső átmeneti adattároló, a buffer mérete: ez 1 MB, ami kiemeli az egységet a többi kétszeres író közül. A kétszeres írók általában sokkal kisebb bufferrel rendelkeznek, mint a Ricoh MP6200S.

A nagyobb buffer biztonságosabb írást tesz lehetővé, kétszeres írás esetében akár 1,5 másodpercnyi adathiányt is gondtalanul átvészelhet a CD-író, elkerülve ezzel a CD-R lemez végleges elrontását. Ez főleg kisebb teljesítményű rendszereknél, ISA buszos SCSI kártya használatánál jelent komoly támaszt. A kétszeres CD íráshoz okvetlenül ajánlott Pentium 133-as konfigurációs limit evvel az íróval akár Pentium 100-as szintig csökkenthető, természetesen megfelelő minőségű merevlemez és SCSI adapter megléte mellett. Ezzel nem azt szeretném javasolni, hogy okvetlenül Pentium 100-as géppel álljunk neki CD-t írni, de a nagyobb adatbuffer kétségtelenül tehermentesíti a számítógépet.

ELSŐ TESZT

Az első menetben a szokásos 99 track-es teszt CD megírása volt a feladat. Ezt a merevlemezre előkészített image fájlból szoktam íratni. Az elkészítésre kerülő CD 99 hangsávot tartalmaz, amelyek közül több 4 másodpercnél rövidebb, ami gyakorlatilag a CD-ROM szabvány szigorú megsértése és csak a legjobb CD-írók tudják megfelelően felírni. Kétszeres írók közül eddig nem sok vitte át 100%-osan a lécet, de a Ricoh, nagy meglepetésemre teljesen hibátlanul vette az akadályt! Vérszemet kapva megismételtem a tesztet, de úgy, hogy még vadabb szabványtalanságot erőszakoltam bele: a 34-ik sávot kicseréltem egy MODE1-es adat trackre. Jött, a meglepetés, eddig egyetlen kétszeres író sem birkózott meg ezzel a feladattal – de a Ricoh igen!

Hmm, mit is jelent ez egy hétköznapi felhasználónak? A fenti sikeres tesztek extrém feladatot állítanak a CD-író egység saját belső programja, a firmware elé. Az a tény, hogy az extra feladatokat ilyen jól végzi, gyakorlatilag garancia arra, hogy a mindennapi használatban felmerülő feladatok nem jelenthetnek akadályt az eszköznek!

Természetesen a fenti két írás

Disc-At-Once módban történt, amikor az író egy lépésben írja fel a lemez összes sávját.

TRACK-AT-ONCE, MULTISESSION

A Track-At-Once írásmód esetén minden sávot külön-külön ír fel a CD-író egység. Általában adatok archiválásához, multisession lemez írásához ez az írásmód használatos, tehát ez a mindennapos feladat egy CD-író számára. A Ricoh CD-író remekül vizsgázott ebben a tesztben is. Kicsit lassabban fejezte be és kezdte a sávokat, mint az általam ismert többi kétszeres író, de ez egy lemezre vetítve nem jelentett egy percnél több veszteséget – a végeredmény pedig minden esetben hibátlan volt. A lezáratlan – multisession – lemezek folytatása sem okozott gondot. Itt is kicsit komótosabb volt, mint egy átlagos kétszeres egység, de az csak a CD-n lévő, meglévő könyvtárszerkezet beolvasásakor látszott, az írás többi része teljesen folyamatosan zajlott.

Többszörös multisession írásnál az említett lassú beolvasáson kívül semmi kivetnivalót nem találtam.

GRAB

Ez igen kényes téma a CD-írók esetében, mert a CD-R (W) egységek ugyan általában jól grabbelnek, de igazából kár ilyesmire elkoptatni őket. A Ricoh is kellemes ötszörös-hatszoros értéket produkált az Easy-CD Pro beépített beolvasó programjával, de ezt az írót sem ajánlom rendszeres beolvasásra. Egyrészt sokkal kényelmesebb egy gyors CD-ROM-ot használni grabbelésre, másrészt – mint említettem – a CD-író szerintem túl drága ahhoz, hogy grabbelésre használjuk. Ideiglenesen nem rossz megoldás – jobb minőségben grabbel, mint egy akármilyen ATAPI CD-ROM, de ha hosszútávon gondolkodunk, akkor érdemes mellé beszerezni egy stabil SCSI CD-ROM meghajtót.

A Windac32-vel viszont kétszer is sikerült hibás audio fájlt grabbelnem vele – de ezt inkább a szoftver hiányosságának tulajdonítom szívesebben, mert más programmal nem fordult elő hasonló eset. Hiába no, a CD-írás nem egyszerű móka :)

FIRMWARE

Nincs megállás – a CD-írók Achilles-ina a belső vezérlésükért felelős firmware program –, ha megvásárolsz egy CD-R egységet, majdnem biztos, hogy legalább két bios frissítés megjelent hozzá már időközben. Ezekhez a firmware frissítésekhez általában a gyártó cég honlapján lehet hozzájutni. Egy valami azonban biztos: ha egy CD-író jól működik, akkor ne akarjuk minden áron beleégetni az új biost – ilyenkor többet árthatunk vele, mintha békén hagynánk. A Ricoh MP6200S csupán a Cequadrat WinOnCD programmal rontott CD-t, emiatt szerettem volna firmware-t frissíteni benne, de a frissítést végző utility program nem hajlandó Win98 alatt működni, szóval lemondtam róla. Inkább magát a CD-író programot, illetve annak eszközvezérlőjét frissítettem, ami megoldotta a problémát.

AJÁNLAT

A CD-író teljesen jól szerepelt. Magánembereknek, irodáknak, akár mindennapos használatra is nyugodt szívvel ajánlom. Ahol nincsen szükség a négyszeres írási sebességre, ellenben egy atombiztos kétszeres írót szeretnének a gépükbe tenni, ott az MP6200S jó választás lehet. A Ricoh cég hazai képviselete széleskörű technikai hátteret nyújt a viszonteladóik által forgalmazott termékeiknek, ez is nagyon fontos szempont, amikor egy CD-R egység megvásárlása előtt állunk.

RICOH CD-R ÉS CD-RW LEMEZEK

A teszthez kapott - Ricoh által gyártott – CD-R lemezekből kétfajtát kaptam.

Az egyik fajta – a régebbi – semmilyen extra szolgáltatást nem nyújt a piacon lévő többi CD-R lemezhez képest. Doboza vöröses márványt mintáz, a lemez aranyszínű, fekete feliratos

információs oldala egyedien néz ki. Kapacitása szerint eleget tesz a szabványban elvártaknak, 651 Mbájt kapacitásával a mezőny közepe-vége felé helyezkedik el mérete szerint. Öt darabot írtam meg ebből a típusból, adat, audio, mixed-mode, és cd-extra formátumokat kipróbálva. Gyári hiba egyiknél sem volt.

PREMIUM HR-100 A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ CD-R LEMEZE

A másik –újabb – CD-R lemez típus azonban nem csak csomagolásában különbözik előbbi társától, hanem a teljes piacra nézve is egyedülálló tulajdonságokkal bír.

A Premium HR-100 típusjelű CD-R lemez a Ricoh által kifejlesztett technológiával készül, a következő generációs CD-R lemezek előfutáraként. Milyen újdonságokat nyújt az új CD-R lemez?

Garantáltan kompatibilis nyolcszoros sebességű írásig (atyaég, mikor lesz nyolcszoros íróm?)! Ez most nem talán nem tűnik túl csábítónak, de ez azt jelenti, hogy kisebb sebességű írásnál is nagyságrendekkel jobb a felírt adat leolvashatósága. Ez különösen Audio-CD írás esetében hasznos, ha az elkészült lemezt nem csak CD-ROM meghajtóban szeretnénk meghallgatni.

Az esetek többségében, ha a

CD-R alapú Audio-CD nem lejátszható, akkor nem a Hi-Fi tornyodban, hanem a korong alapanyagában keresendő a hiba. Erre csak egy megoldás létezik: jó minőségű CD-R lemezre kell zenét írni, és lehetőleg kétszeresen, de az a legjobb ha egyszeresen!

A speciális tükröződésű réteg nagyon széles kompatibilitást biztosít – nem csak Ricoh írókhoz – és biztosabb leolvasást ígér csaknem minden CD-ROM olvasó használatával.

Megfelelő bánásmód esetén a Premium HR-100 akár 200 évig is megőrzi adatait, szemben a normál CD-R lemezek 75-100 éves élettartamával - amit ráadásul még nem is garantál a legtöbb gyártó!

A CD-R lemezek a fizikai károsodás mellett legkevésbé a napfényt tűrik – a Ricoh új lemeze ebben is újítást hozott. Akár 100 napra is kitehetjük az ablakba – a Ricoh laboratóriumában végzett kísérletek szerint csak ennyi idő után fog olyan károsodást szenvedni, amely kizárja a hibamentes leolvasást.

Saját tapasztalat: egy ilyen CD már 34 napja az ablakomba kitéve állja a napsugarakat és még mindig leolvasható - pedig a macska is lelökte vagy kétszer...

CD-RW

A Ricoh újraírható lemeze a normál Ricoh CD-R csomagolásához hasonlatos borítót kapott, csupán a színárnyalat más – a márványminta itt szürke, akárcsak a lemez írható felülete. A CD-RW lemez kb. ezerszer írható/törölhető elhasználódása előtt, ezzel gyakorlatilag az egyik legkényelmesebb és legbiztonságosabb ideiglenes adattároló média a piacon. Hátránya, hogy még a CD-R lemezek írását négyszeresen végző, gyorsabb CD-RW meghajtókban is csak kétszeres sebességgel írható, ami kicsit lassúcska. Nem baj, én nagyon megszerettem az újraírható CD-ket, és mindenkinek csak ajánlani tudom a CD technológia eme csodálatos, új vívmányát.

A Ricoh CD-RW írójában természetesen nem csak a Ricoh CD-RW lemezeket próbáltam ki, hanem a piacon hozzáférhető

számos más gyártó újraírható lemezét is. Ugyanígy, a Ricoh CD-RW lemezt kipróbáltam más gyártmányú CD-RW íróban is. Az átjárhatóság teljes, a kompatibilitáson jómagam is teljesen elcsodálkoztam. Ez azért fontos, mert jó ideig a CD technológia számos egymásnak ellentmondó szabvány miatt teljesen kezdett szétszakadozni, de mára már minden nagyobb cég felismerte a kompatibilitás széleskörű előnyeit. Jelenleg a DVD az, amit minden cég önhatalmúlag kíván értelmezni és továbbfejleszteni – de ez már másik téma…

WINDOWS 98 GRAB PROBLÉMA

A múltkor már volt szó erről, illetve megígértem, hogy próbálok segíteni. Sajnos a Windows98-ban kicsit másképp működnek a dolgok, szóval nem biztos, hogy az eddig jól grabbelő CD-ROM meghajtód és kedvenc programod ugyanúgy használható lesz alatta, mint a régi Windows-ban. Két tanácsot azért megpróbálok adni:

Ha valami gond lenne, akkor a legfrissebb Adaptec ASPI driverek visszaállíthatóak az ugyanonnan letölthető Aspi32.exe programocskával, habár Win98 esetében ilyenkor a Win98 eredeti vezérlőit a legjobb visszamásolni – ez csak úgy lehetséges, ha elmented őket mindjárt telepítés után. Ezek a kritikus fájlok:

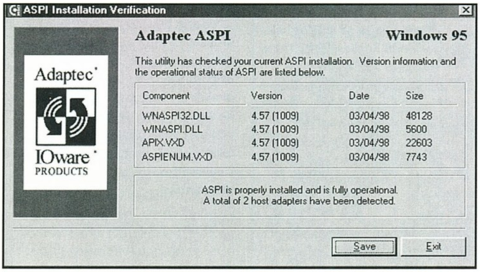
WNASPI32.DLL
WINASPI.DLL
APIX.VXD
ASPIENUM:VXD

Ráadásul külön gond, hogy az Aspi32.exe csak akkor működik, ha a gépedben Adaptec SCSI kártya van, és/vagy az Adaptec EZ-SCSI szoftverrel rendelkezel.

Most több ötletem nincs WIN98 grab ügyben, illetve egyet még elmondanék: érdemes sokféle grabbelő programmal kísérletezni! Nekem a WinDAC32 vált be, habár professzionális feladatokra nem ajánlhatom egyértelműen.

Legközelebb ismét visszatérek a témára, írjátok meg tapasztalaitokat!

Mindenesetre köszönöm, hogy



1. Ha ATAPI CD-ROM van a gépedben AWARD BIOS mellett, ekkor a BIOS-ban A STANDARD CMOS SETUP menüpont alatt a CD-ROM ne legyen AUTO módon, hanem állítsd NONE-ra! Ilyenkor a bootoláskor a merevlemez(ek) felsorolása után a „Found CD-ROM..." felirat kell, hogy látszódjon. Nem tudom, ez miért történt, de néhány esetben megoldotta a problémát.

2. Ha van CD-íród és Adaptec SCSI kártyád, valamint valamilyen Adaptec szoftvert használsz CD-íráshoz, akkor előfordulhat, hogy telepítéskor ezek felülírták a Windows98 ASPI vezérlőit. Ez a Windows95 esetében még hasznos is volt, mert a Win95 eredeti ASPI vezérlői például nem támogatták az ATAPI írókat, de a Win98 esetében ez baj lehet. Az ASPI vezérlők meglétéről és verziószámáról az Adaptec honlapjáról letölthető Aspichk.exe programmal győződhetsz meg.

ebben a hónapban is velem voltatok!

A következő alkalommal… de inkább hagyjuk, úgysem tudom, miről fogok írni.

Legyen meglepetés!

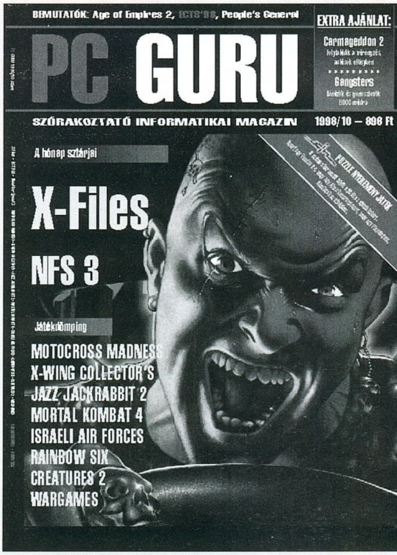
Sziasztok!

PPéter

A CD-írót és a CD lemezeket a Ricoh magyarországi képviselete, a RICOH HUNGARY Kft. bocsátotta rendelkezésünkre.

INFO

RICOH HUNGARY KFT.
1139 BUDAPEST,
LOMB U. 32.
TELEFON: 270-9797
FAX: 270-9799



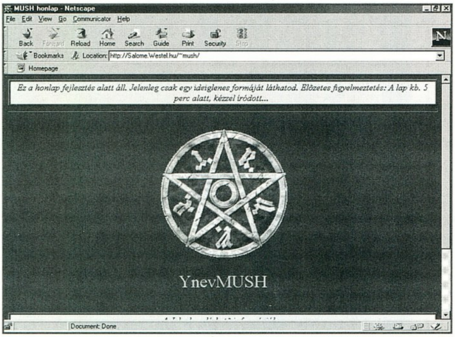
Jelen számunk hirdetői:

VIRTUAL WORLD....2
VIRTUAL WORLD....3
CD GALAXIS....23
PIXEL MULTIMEDIA....48
WIN COMPUTER....48
HARDWEREM 96....48
SVED....49
GAMELAND....49
MACRODA....53
HEWLETT PACKARD....61
MODERN MEDIA....66
TOPWARE....67
ACOMP....74
HEWLETT PACKARD....75
HC GAMER....82
GIGABYTE....82
SPÉCI....88
TRANSAM....88
COMPSERV95 KFT....89
ACCELERÁTOR KFT....89
BALATI COMPUTERS BT....89
CYBERWORLD....89
COMPEX TRADE....89
MASTERCOM BT....89
READY....89
SUBCOMP....98
HS GAMES RT....98
TOPWARE....115
AUTOMEX CD CENTER....116

Köszönjük, hogy velünk voltak ebben a hónapban is.

YnevMUSH - Magyar Internet Online Játék

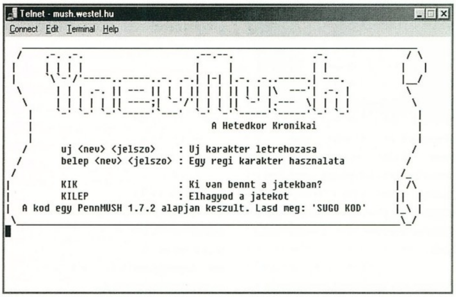
Lassan már két(!) éve, hogy elindultak az első magyar Internetes online MUD kaland/rpg játékok, erről annak idején be is számoltunk (PC-Guru 1996/10, 1996/12). A

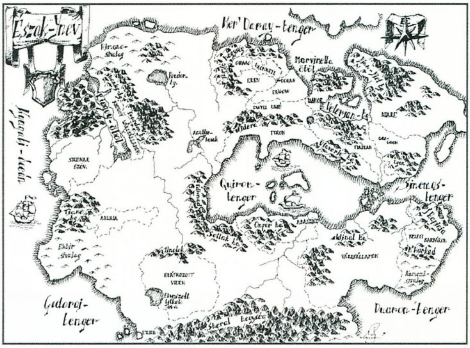


napokban váratlanul levél érkezett egy újabb netes játékról, mely az ismert M.A.G.U.S. szerepjáték világában játszódik. De lássuk, mit írnak maguk a játék építői az új MUSH-ról.

Az YnevMUSH, azaz a hetedkor krónikái az első magyar MUSH, mely ez év szeptemberében fog indulni. (MUSH azaz Multi-User Shared Hallucination: az Interneten játszódó interaktív szerepjáték) Az Internet jellegéből adódóan egyszerűen csak rácsatlakozol a MUSH-ra, és addig játszol, ameddig csak akarsz, mégpedig teljesen ingyen. Hogy miért pont az Interneten, és nem az asztal körül ülve játsszunk? Azért, mert így a világ minden tájáról összegyűlhetnek az azonos hobbit kedvelő fiatalok egy-egy játékra, arról nem is szólva, hogy így jóval több játékos játszhat egyszerre.

A játék Ynev északi államaiban játszódik, a 14. zászlóháború előtt és közben. Karaktered a szövetség valamelyik államában mint kezdő kalandozó, esetleg polgár jelenik meg, de természetesen kitalálható bármilyen más karakter is. A játék nagy előnye, hogy (a MUD-okkal és PB-kel ellentétben) - figyelem!- NEM a számítógép, hanem maguk a játékosok és az "istenek" irányítják a történetet. Így szinte végtelen számú lehetőség áll mindenki előtt. Ha akarsz, harcolhatsz Toron ellen, esetleg beállva Toron seregébe megtapasztalhatod a másik oldal erejét is. Ha pedig inkább egy független szabad harcost szeretnél indítani, vagy csupán kószálni a nagyvilágban egy kereskedőkaravánnal, nos, itt minden lehetséges. A MUSH már augusztus elsejétől kipróbálható, bár még csak egy része működik.





Sokat lehetne még erről az igen érdekes játékról beszélni, de ajánlom inkább a Http://mush.westel.hu/~mush oldalainak átböngészését. Persze, ha akarsz, akkor játékon belül is kérhetsz tájékoztatást, ehhez a telnet://mush.westel.hu: 4999 címre csatlakozhatsz egy bármilyen Telnet programmal.

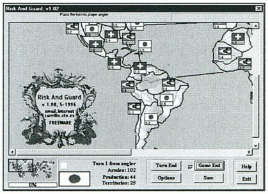
Tyragon, EK_Gro-Ugon, Gro-Ugoni az építő

Risk & Guard v1.02

Gondolom a Risket, mint minden stratégiai játékok kezdetét nem kell bemutatnom nektek. Valaha, még a 80-as évek elején-közepén pezsdítette fel a számítógépes világot (8Bit rulez) ez a merőben új felfogású stratégiai játék. És, hogy tényleg mekkora sikere volt, arra ékes bizonyíték, hogy mind a mai napig jelennek meg Risk utánzatú programok. Íme, egy a sorból.

A kezdés:

Az alapjátékot 3-5 játékos játssza, ebből tetszés szerinti számban "Human" játékosok is részt vehetnek. A csapatainkról, melyeket jelen esetben a zászlók jelképeznek, két számot, információt olvashatunk. Az első a fejlettségi (fegyvergyárak, bányászat stb.) szintet, a második pedig a hadsereg erejét mutatja. Ezek az alapszámok, alapegységek,

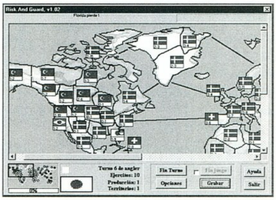


amennyiben nem mozgatjuk a hadsereget (nem harcolunk), szépen növekedni fognak. A maximális értékük 25, 30 és 35, ezek a hadseregtől függően alakulnak.

A csaták menete:

1. Mozgassuk a hadsereget, zászlónként a honnan hova elvet követve.
2. Támadás, a támadók és védők számának a meghatározásával (attack/guard).
3. Mindezeket elvégezni az összes csapatnál, kivéve azoknál, amelyikeknél még fejleszteni szeretnénk a csapat erejét.
4. A kör vége, kezdődnek a csaták (Turn End).

Mivel világméretű

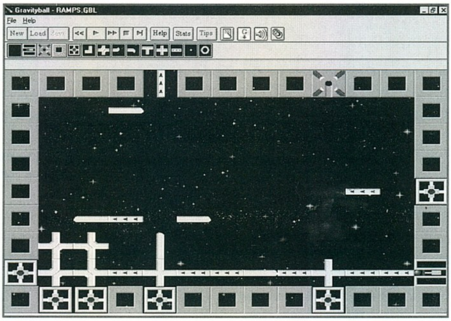


összecsapásról van szó, természetesen az egységek száma és ereje függ a játékosok számától. Ez 25 ország és 125 csapat 3 játékos esetén, illetve 15 ország és 75 csapat 5 játékosnál. És még valami, a játék alapbeállítása olasz, tehát az elején állítsuk át angolra.

Gravityball

Egy kicsit bajban vagyok ennek a programnak a pontos megítélésével. Ha szigorúan vesszük, akkor nem is egy játékról van szó, ennél a Gravityball sokkal több. A program ugyanis (mint a nevéből is kitalálható) a gravitáció szimulálására alapszik. Igen, azt hiszem, ez a találó szó erre a programra, szimulátor.

Nos, a fenti tárgyak lerakása után (persze nem muszáj az összeset) jöhet a golyó kilövése, aminek a végeredménye az első próbálkozásoknál minden bizonnyal siralmas eredményt fog mutatni. De ne csüggedjünk, inkább töltsük be a játékhoz mellékelt tucatnyi pálya



Először is adva van egy, a kezdetekben még üres tábla. Nekünk pedig erre a táblára kell mindenféle rejtélyes mechanikus mütyürkéket telepíteni.

A lerakható eszközök: Start (maga a golyókilövő), Finish (céllyuk), Power Bumper (lökő), Block (lassító), Empty (üres), Gravity (gravitációs eltérítő), Wormhole (csavar), Elbow Trough, Double Elbow (ua. duplán), Straight (lépcső), Ramp-Up (fellövő), Ramp-Down, Cross, Tee stb..

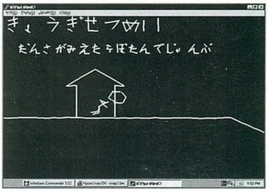
valamelyikét, és nézzük meg (start), mit is kellene csinálnunk.

A játék lényegét még nem említettem. Célunk a golyót úgy bejuttatni a céllyukba, hogy lehetőleg minél bonyolultabb utat járjon be. A végén, akárcsak például egy korcsolyakür után, pontozzák (scoring) a bemutatott gyakorlatot...

http://members.aol.com/gravball
http://users.aol.com/gravball

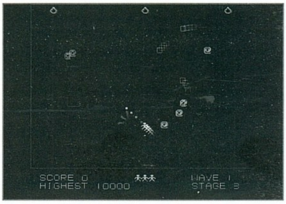
Japán játékválogatás

Bárki bármit is mond, szerintem a japán platform és akciójátékok a legjobbak a világon. Az már más kérdés, hogy ha egy "fehér" ember ránéz egy japán programra, akkor értetlenül áll előtte. Pedig a felkelő nap országában ezekből a játékokból igen hatalmas mennyiséget adnak el... Most két extrém játékra hívnám fel a figyelmet, ezek megtalálhatóak a CD illetve lemezmellékleten is.



RUNNER V1.1

A free program, mely a régi pl. Vectrexes korszakot idézi fel az emberben, az Onion software http://www.at-m.or.jp/~onitama/index_e.html) készítette. A játék grafikája csak



vektorokból épül fel és teljesen mellőz mindenféle felesleges sallangot.

Kezelése (kurzor bill.):
Jobb\bal - irányok
Le - gyorsítás
Fel - lassítás
Ctrl v. Space - tűz

A játékban 4-4 nehézségszint található, rajtuk 8-8 tábla.

SABA

Ez egy igen é rdekes anyag, mert akár hiszitek, akár nem, ez a program bizony extrém olimpiai játékokat tartalmaz, méghozzá egyszerre négy darabot is. A grafikai felépítése, mint talán látható, vonalakból áll, melyek állandóan mozognak, lüktetnek, változnak, akárcsak egy rajzfilmnél.

Játékok:
F5 - futás
F6 - akadályfutás
F7 - emberhúzás
F8 - emberdobás
F9 - szakadékugrás

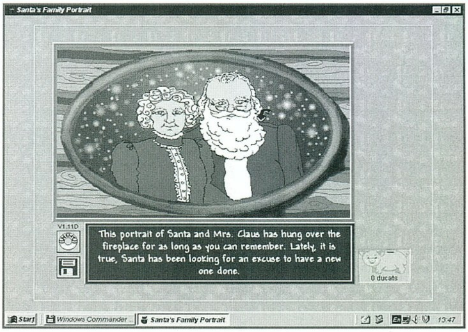
Kezelés:
Shift - gyorsítás
Space - akció pl. ugrás, húzás stb.

Angler@freemail.c3.hu

Shareware kalandjátékok

A fiatalabb korosztályra is gondolnak a Family Games (Kanada) (http://www.familygames.com) műhelyeiben, hisz sorra jelennek meg újabb és újabb kalandjátékaikkal. Ezekből most két programot emelnék ki, melyek jól láthatóan ugyanazzal a szerkesztővel készültek.

Ez a két játék a Santa's Secret Valley és az Anywhere Machine, ez utóbbi megtalálható a CD mellékleten is. Mivel alapvetően grafikus kalandjátékokról van szó, nem is kell mást tennünk, mint az egerünkkel kiválasztanunk a megfelelő tárgyat, tárgyakat vagy valamelyik menüt. A játékokban érdekes mód nem annyira a kalandelemek dominálnak, mint inkább a logikai feladatok, de ezekkel igen szép számban találkozhatunk. A feladatok jórészt abból állnak, hogy kapcsolókat és gombokat kell a megfelelő sorrendben lenyomni, illetve átkapcsolni. Találkozhatunk számítógéppel is, valamint egy páncélszekrény kódrendszerét



is meg kell fejtenünk. A logikai talányok megfejtésére természetesen kapunk segítséget, csak hát ezeket meg kell találnunk, no és persze el is kell olvasnunk.

A Family Games jelszava: Children love it, adults do too! Figyelemre méltó. Nem?

http://www.familygames.com

SUBCOMP

1088 Budapest, Vas u. 5.
Tel./Fax.: 267-6941, 267-6942

Átépítés

386 ⇗ Celeron 266MHz
486 ⇗ Celeron 266MHz
P100 ⇗ Celeron 266MHz

Az átépítés ára az alapkonfiguráció kiépítésétől függ: ház, memória, VGA és egyéb kártyák cseréje, stb.

Érdeklődjön telefonon!
Konfigurációkra 1+2 év garanciát vállalunk.

„Forma-1-es érdekességek: 800db háttérkép, rengeteg motorhang, különleges videók, képernyővédők, ikonok. Komplett CD.
Tasnádi Zoltán, Tel.: 06-28 418-062

Amigások és PC-sek figyelem!

A Budatétényi Amiga és PC Klub minden szombaton 9-15 óráig várja az érdeklődőket.

Cím: Budafok-Tétény Műv. Központ
Budapest, XXII. Nagytétényi út 35.

Megközelíthető a Móricz Zs. körtértől a 3-as, a Kosztolényi D. térről a 14, 114-es és a Szent Imre térről a 138-as busszal.

ErniE/Axioma

A HS Games Rt. a SEED nevű játék (3D-s platform játék, további információk a homepage-en: www.SEEDGame.com) fejlesztéséhez olyan pályaszerkesztőket és modellezőket keresünk, akik jártasak valamilyen 3D-s modellező program használatában, vagy építettek már valamelyik 3D-s játékhoz pályát (Quake-hez, Quake 2-höz vagy Unreal-hez).

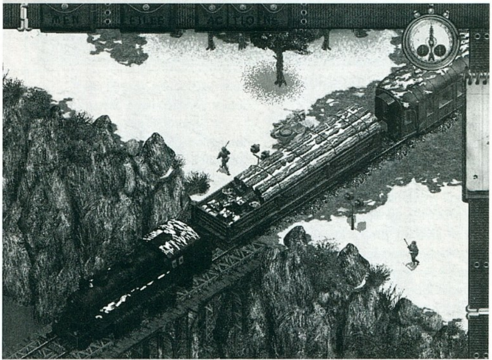
Jelentkezés esetén email-be küldjétek el a render-elt modell-eket vagy animáciokat, illetve a már kész játszható pályákat.

Ezen kívül olyan 2D-s grafikusokat is keresünk, akik mind kézi, mind gépi rajzolásban is jártassak. Jelentkezés szintén email-en keresztül történjen. Előnyben részesítjük azokat a munkákat, amelyek bemutatják a jelentekező kreativitását is, tehát önnállóan kitalált és megvalósitott rajzokat várunk.

Továbbá programozókat keresünk jó C/C++ és/vagy assembler tudással. DirectX ismeret előny.

A levelezési cím: info@SEEDGame.com. A levelekre egy héten belül válaszolnak.

A **Commandos** Compo sorsolása



Az eredeti játékokat nyerték:

Habenicht P. József
Győr
Gázgyári Vince
Komárom
Zadravecz Gábor
Kiskunhalas

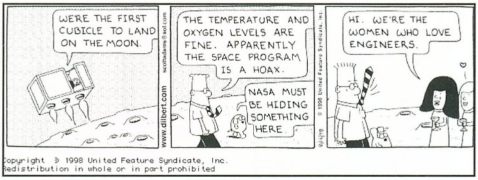
Nyereményeiket postán kapjak meg.
Gratulálunk a nyerteseknek!

Net-szörf

ERRŐL-ARRÓL

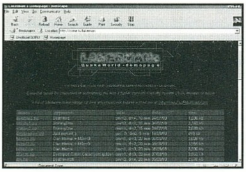
Helló fiúk, szia lányok!

Kezdjük mai internet barangolásunkat lazább témákkal, úgymint comic strips. Kis hazánkban is láthatóak már napilapokban ezek a naponta megjelenő, rövidke, egysoros stripek. Hirtelen a Garfieldot tudnám kiemelni a sorból, de látni fogjuk, rengeteg olyan van még ezen kívül is, ami nálunk talán kevésbé ismert. A United Feature Syndicate kiadó interneten is nyomja őket, és - kis késleltetéssel ugyan, de - az amerikai napilapokban megjelenő számtalan cuccot mi is megtekinthetjük. Van itt minden, Big Nate, Frank & Ernest, Kit 'N' Carlyle, Robotman, de még Tarzan is. Nekem a legjobban Dilbert és Peanuts (gyk: Snoopy) jön be. Snoopyékat, gondolom, nem kell bemutatni, Dilbert pedig a mai modern vállalatot karikírozza ki eszméletlen jól. Hétvégente vasárnap pedig az egysoros fekete-fehér strip helyett egy több sorból álló, színes kombót kapunk - ingyen.
(http://www.unitedmedia.com/comics/)



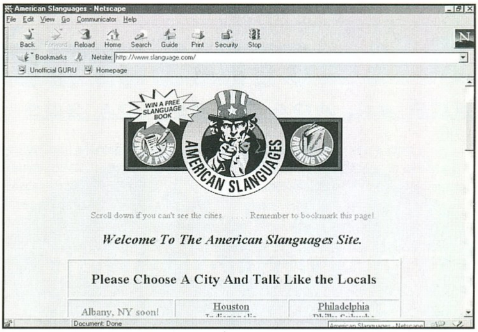
Nagyon hasznos site-ocska a Winfiles. Érdemes ide is naponta ellátogatni, és nézegetni a beérkező szoftvertermést. Nem nagy fejlesztő cégek programjairól van itt szó, hanem kisebb shareware programokról, mint pl. a CuteFTP vagy éppen WinAMP. A kipróbálható verziók természetesen letölthetők, aztán már csak cracket kell hozzá keresni a Dejanewson. =) A friss cuccok mellett egyéb windows baromságokat (ikonokat, wallpapereket, desktop theme-eket, vagy akár screensaver-eket) is getrájtolhatunk lokálba, ha éppen nincs jobb dolgunk.
(http://www.winfiles.com/apps/98/newapps.html)

Elvetemültebbeknek készült Lakerman quaker demó site-ja. Lakermanről azt kell tudni, hogy a Swedish Chefs nevű quake klán gerince, iszonyatosan jól nyomatja a madár. Egy-egy jobban sikerült



Quakeworld-ös meccsét mindig megörökíti demó formájában, amit mi is letölthetünk nagy élvezettel. Érdemes megfigyelni, hogy safe mode-dal játszik, vagyis mindig kispuskára vált, ha lelövik, ezáltal a rokettja nem lesz benne a hátizsákjában. DM3-as team meccseken pedig proxyval számolja a powerupokat (quad 14 mp múlva a helyén). De nehogy azt higgyük, ez minden, amit tud. Majd beszélnek a demók. **(http://come.to/lakerman/)**

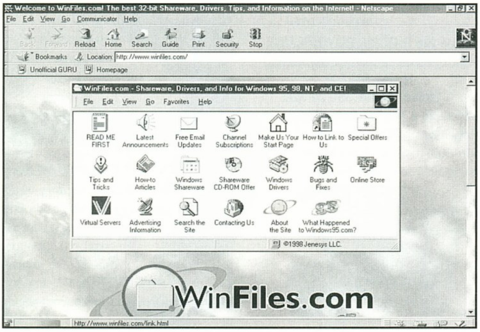
Gyakran frissülő site a GFXzone. Ez egy eredetileg scene témájú grafikai site, ahol a legjobb alkotásokat találhatjuk meg rendszerezve. Nem hiszem, hogy különösebb bemutatást igényelnének azok az emberek, akik képesek egy szál egérrel a kezükben végigpixelezni egy rajzot. A GFXzone-on nem csak alkotók köré csoportosítva találhatjuk meg a rajzokat, hanem beérkező partik szerint is, sőt cikkeket és interjúkat is olvashatunk híres grafikusoktól.
(http://www.hornet.org/info/gfxzone/news.html)

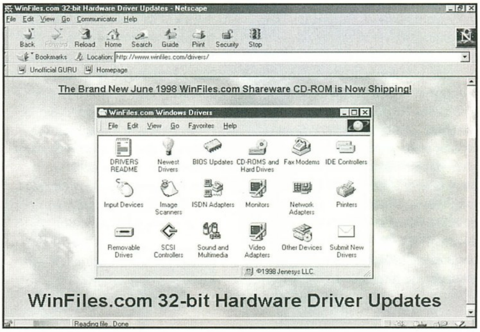


Végül kalandozzunk el a Slanguage homepage-re, ahol az amerikai tájszólásokat sajátíthatjuk el. Szépen, nagyobb városokra bontva olvashatjuk a helybéli emberek egy-egy jól sikerült szóalkotását. Los Angelesben például egy szép nőt "Swank Betty"-nek hívnak. Milwaukee-ben (ahonnan a Harley-k származnak) pedig "Tyme Machine"-nek nevezik a pénzfelvevő ATM terminálokat.
(http://www.slanguage.com/)

Véget ért a móka mára, legközelebb vidámabb vizekre hajózunk, végül adjunk hálát a teremtőnek, hogy van internet, és tudjuk, mi az az ftpirctelnethttpportquakelag.

angelday





Altec Lansing hangfalak

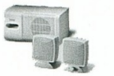
ACS 44, ADA 70 és ADA 305

Az Altec Lansing által tervezett és gyártott hangfalak a PC-khez kínált hangszórók és hangszórórendszerek terén mindig is a felső osztályt képviselték. Az Altec stratégiája kettős volt: egyfelől törekedett a dinamikus, a HIFI rendszerek által produkált hangminőség megközelítésére, és igyekezett folyamatosan újításokkal felruházni hangfalait, melyeket a konkurens cégek legtöbbször követtek is. Már igen korán rendelkeztek olyan hangfalkészletekkel, melyekben nem két általános célú hangfalat használtak, hanem felváltották azokat két magassugárzóval, és kiegészítették egy

mélynyomóládával. Ez drasztikus hangminőség-változást hozott, és sikerre vitte az Altec ACS sorozatát. Az Altec emellett a 3D hangzás PC-s meghonosításával is igen korán, az első Dolby Pro Logic kódolást használó játékok megjelenésével egy időben elkezdett foglalkozni. 3 és 5 utas rendszereket dobott piacra, melyeknél a 3D hangzást igyekezett még erőteljesebbé tenni a side-firing technika bevezetésével, mely azt takarja, hogy az egy-egy csatornát megszólaltató hangszórót oldalirányba forgatták a hangfalakon.

ACS 44 POWERCUBE SPEAKER SYSTEM

Az Altec Lansing Power Cube Speaker System névre hallgató sorozata a fent már említett három hangfalas megoldást alkalmazza, azaz nem két darab középsugárzóval dolgozik, hanem két magassugárzót tartalmaz, és ezek mellé állít be egy mélynyomóládát. Ezzel a megoldással éri el azt, hogy az eddigi színtelen hangzás dinamikussá, basszusokkal telivé válik, és a magas tartományban sem idétlen csipogást hallunk. Az ACS 44 folytatja a sorozat hagyományait, azaz a magassugárzók kisméretű "magassugárzó kockák" formájában kerülnek az asztalra. Igen kis helyet foglalnak el az asztal felületén, és természetesen korrekten le vannak árnyékolva mágnesesen, így gond nélkül odatehetők a monitor közelébe. A kis méret ellenére a hangminőségük egészen kiváló, HIFI-rendszerekét megközelítő magashangzást adnak ki magukból. A mélynyomó mérete ezekhez képest hatalmas, de mivel úgyis az asztal alatt foglal helyet, így ez nem jelent gondot. A mélynyomó



beiktatásával a 25 és 250 Hz közötti frekvenciatartomány eddigi szinte teljes hiánya is feloldódik - a mélynyomóláda használatával végre ezek is igen dinamikusan szólalnak meg. A három hangszóró hangerejét az ACS 44-esen egyidejűleg lehet szabályozni, ami nagy kezelési könnyebbséget jelent a mindennapok során. Az ACS 44-ben a két magassugárzó egyenként 8 wattos teljesítményű, míg a mélynyomó 15 wattos.

ADA 70 DIGITAL POWER CUBE SYSTEM

Az Altec Lansing fentebb bemutatott ACS sorozatából mára kinőtt egy új széria, mely az USB port előnyeit használja ki. A Digital Power Cube szériába tartozó hangfalaknál az audio vezérlőjelek (mint pl. hangerő) az USB porton keresztül áramlanak digitálisan, az analóg hangjelektől teljesen elválasztva, mely sokkal kényelmesebb és egységesebb vezérlést tesz lehetővé. Ezen felül az Audio Management Software számít komoly újításnak, mely lehetővé teszi, hogy hangszórónként állítsuk a hangerőt egy képernyőn megjelenő menüből, és a módosítások/frissítések a hangfalon és a gépen található rendszeren egyidejűleg megtörténnek. Így már nem kell párhuzamosan állítani ezentúl a hangfal és a gép hangerő-beállításait. Az ADA70-ről még érdemes elmondani, hogy magassugárziói egyenként 7 wattosak, míg a mélynyomója 20 wattos.

ADA305 DIGITAL POWERCUBE RENDSZER, DOLBY PRO LOGIC HANGZÁSSAL

A Digital PowerCube sorozat első tagja a már említett ADA70. Ennek komolyabb változata az ADA305, mely az ADA70-ben debütált True Digital Audio

rendszeren túl még a Dolby Pro Logic hangzást is támogatja. A mélynyomóba épített Dolby Pro Logic dekóder bármely beérkező analóg jelet képes feldolgozni, és négy független csatornára bontani. Az ADA305 a mélynyomó mellett két darab kétutas magassugárzót tartalmaz, melyek a sidefiring technikára építve kiváló térhatású, surround hangzást képesek kialakítani. Az Audio Management Software-t ezen rendszerhez is mellékelik, így mind a hangfalakon, mind egy on-screen menüben szabályozhatjuk a hangszórók hangerejét. Bármelyiket is használjuk, természetesen a másik párhuzamosan frissítődik, és a hangkártya, illetve a rendszer beállításai is módosulnak egyúttal. Az egyes hangszórók hangereje egymástól teljesen függetlenül állítható, mely révén nagyon hatásosan, igényeinknek megfelelően alakítható a

DOLBY SURROUND PRO • LOGIC

USB

térhatású hangzás. Az ADA 305 magassugárzóinak teljesítménye csatornánként 5 watt, összesen 20 watt, míg a mélynyomó 20 watt maximális teljesítmény leadására képes.

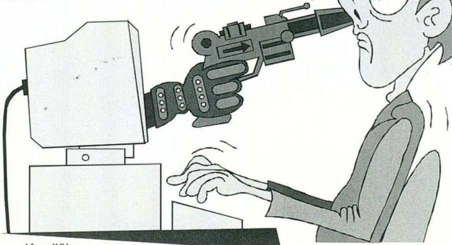
INFO

PIXEL MULTIMÉDIA
1088 Budapest,
Rákóczi u. 13.
Tel.: 266-6059
Fax: 318-6651
www.pixel.hu
pixel@mail.matav.hu

Játék hálózaton

AZ ELSŐ LÉPÉSTŐL AZ UTOLSÓIG...

Amikor egy játékprogramban a gépi intelligencia már nem megfelelő ellenfél, nem nyújt elég játékélményt, akkor felötlik bennünk, hogy talán egy másik ember, mondjuk egy barátunk ellen is jó lenne kipróbálni magunkat. Esetleg egyszerre többen is játszhatnánk, mindenki-mindenki ellen vagy csapatokat alkotva.(A legtöbb játék 4-8 játékost engedélyez, az újabbak jóval többet is.) Az elképzelés szép és jó, de hogyan lehet ilyen játéklehetőséghez jutni? Többféle verzió van, csak a legtöbb egy magyar átlagembernek/átlaggyereknek nem megfelelő, nem hozzáférhető nem mindig elérhető stb. Itt van például az Interneten történő játék. Szó se róla, vannak előnyei, hiszen találhatunk játékpartnereket a világ minden tájáról, de igen nagyok a hátrányai is: nem valami megbízható és igencsak drága.(Mondom, átlagos körülményekről beszélek.) Játszhatunk aztán LAN-on (Local Area Network), azaz helyi hálózaton, de ehhez sem tud mindenki hozzáférni, hiszen mindaddig ameddig nem szánjuk rá magunkat egy saját háló kiépítésére a munkahelyi vagy iskolai hálózatra vagyunk utalva. Ez pedig, mint tudjuk, nem mindig áll rendelkezésre, sőt elég keveset játszhatunk rajta. De miért is nem készítünk sajátot? Talán, mert túl költségesnek vagy túl bonyolultnak gondoljuk az egészet, esetleg már belevágtunk, de valami miatt nem sikerült. Természetesen tudom, hogy sokaknak az egész pofonegyszerű és már réges-rég túl vannak az egész mizérián. Ez a cikk viszont azoknak szól, akik még előtte állnak ennek a hálózat-installálás dolognak. Megpróbálom a lehető legegyszerűbben elmagyarázni a lépéseket. Előrebocsátom, hogy nem ez a legtökéletesebb, egyedüli módszer, de a célnak tökéletesen megfelel. El is felejtettem, mi is a cél? Nos, egy win95/98-as hálózat kiépítése – hardverestől mindenestől- , amelyik tisztán játékra lesz használható. A hangsúly a játékon van, tehát nem akarunk print szervert, vagy saját intranetet. A lényeg a win95/98 beépített peer to peer azaz egyenrangú hálózati lehetősége. Talán nem árulok el titkot, de egyáltalán nincs szükség egy duál-processzoros Windows NT szerverre ahhoz, hogy egy Quake servert futtassunk.



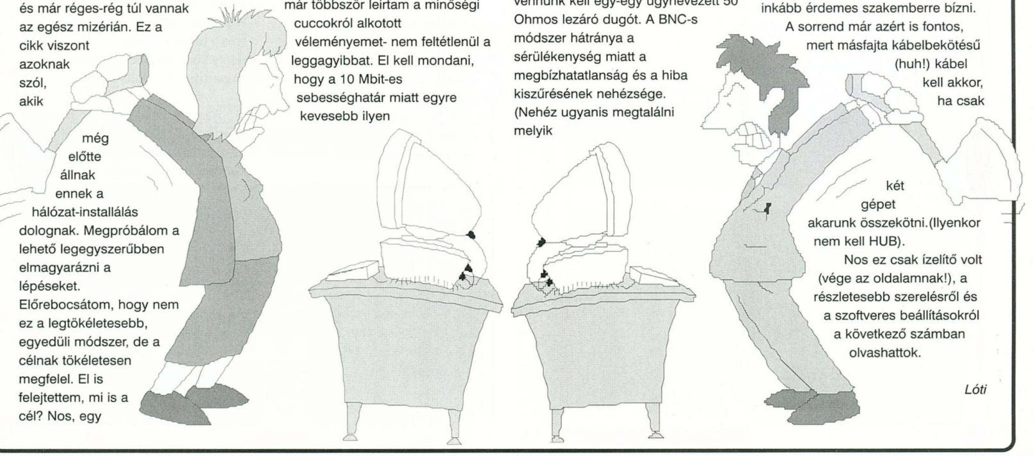
Kezdjük a hardverrel!

Az első nagy kérdés: koax vagy csavart érpár? Mindkét módszert bemutatom, döntsetek ti!

Koaxiális kábellel (BNC):Az egyszerűbb és olcsóbb megoldás. Maximális sebessége 10 Mbit/sec. Mit kell hozzá megvennünk? Először is hálózati kártyát. (Persze ez a másik módszerhez is kell.) A vásárlásnál olyan kártyát kell kérnünk, amelyik BNC csatlakozós (ez kb. úgy néz ki, mint egy koax csatlakozó a tv-n vagy a videón). Érdemes PCI-ost venni és – mivel már többször leírtam a minőségi cuccokról alkotott véleményemet- nem feltétlenül a leggagyibbat. El kell mondani, hogy a 10 Mbit-es sebességhatár miatt egyre kevesebb ilyen kártya lesz, jelenleg is már a legtöbb kártya combo, azaz mindkét féle csatlakozóval rendelkezik. Másodszor koax kábelt kell vennünk, de nem akármilyet, hanem 75 Ohmosat. (Ez valamivel vékonyabb, mint a hagyományos koaxiális kábel.) Minden kábel két végén egy-egy megfelelő csatlakozónak kell lennie, (ezt a csatlakozót külön is megvehetjük, de megfelelő szerszám hiányában érdemes olyan kábelt venni, amelyikre már rászerelték ezeket a csatlakozókat), ezeket kell beillesztenünk két összekötendő gép T-dugójába (A T dugót adják a kártyához! Ezt kell beleillesztenünk, a kártyába és ennek szabad végeibe (2) kell csatlakoztatni a koax kábelt.). Akárhány gépet összeköthetünk ilyen módon sorba felfűzve, de persze vannak megkötések. Két gép közötti minimális kábelhossz 70 cm, maximálisan pedig kb. 130 m. A két szélső gép szabad csatlakozójába vennünk kell egy-egy úgynevezett 50 Ohmos lezáró dugót. A BNC-s módszer hátránya a sérülékenység miatt a megbízhatatlanság és a hiba kiszűrésének nehézsége. (Nehéz ugyanis megtalálni melyik kábelszakaszon van a hiba.) Másrészt a sebessége is lehetne valamivel jobb, valamint előfordulhat, hogy torlódnak az adatok.

Csavart érpár (UTP): Szerintem ez az igazi. Igaz ugyan, hogy drágább de sokkal megbízhatóbb és jóval gyorsabb is. A kártya vásárlásánál UTP csatlakozósat kell kérnünk. (Az UTP aljzat olyasmi, mint egy telefoncsatlakozó-aljzat.) Érdemes már a 100 Mbit-eseket választani vagy az olyanokat, amelyek tudják mindkét üzemmódot, azaz 10/100 Mbit-esek. Itt is csak a PCI-os modellek jöhetnek szóba. Mivel ez a módszer a csillagtopológiára épül (mindjárt megértjük miért) az UTP-s megoldáshoz kell egy külön egység is, egy úgynevezett HUB. Ez jelentősen meg tudja növelni a költségeket, de ha többen adják össze rá a pénzt (akik együtt szoktak játszani) akkor már ez sem olyan fájdalmas. A HUB-ok ára attól függ, hány csatlakozója van, értelemszerűen, ha nyolcan akarunk játszani, akkor nyolc-csatlakozóst kell vennünk. A csillag alak ott jön elő, hogy minden gépet a HUB-bal kötünk össze, az a középpont. A 100 Mbites hálóhoz úgynevezett kategória5-ös (CAT-5) kábelre van szükség, ennek mindkét végén egy-egy RJ-45 csatlakozóval, amelyik a telefoncsatlakozónál kicsit szélesebb, de olyasmi. Eben a kábelben nyolc, páronként egymáson csavarodó kábel van, ezeket kell megfelelő sorrendben a csatlakozóba illeszteni, de ezt még inkább érdemes szakemberre bízni.

A sorrend már azért is fontos, mert másfajta kábelbekötésű (huh!) kábel kell akkor, ha csak két gépet akarunk összekötni.(Ilyenkor nem kell HUB).



Nos ez csak ízelítő volt (vége az oldalamnak!), a részletesebb szerelésről és a szoftveres beállításokról a következő számban olvashattok.

Lóti

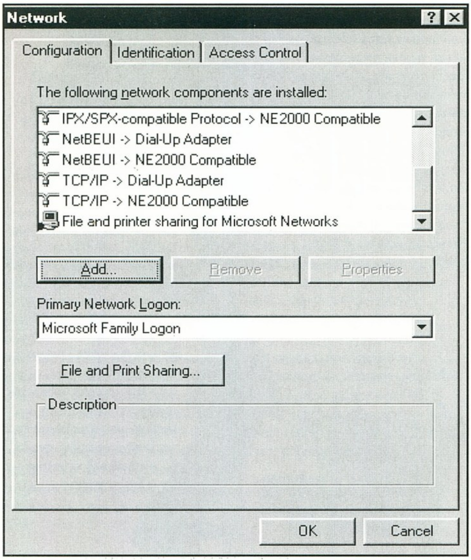
Wingate

Hogyan internetezzünk 1 modemről többen?

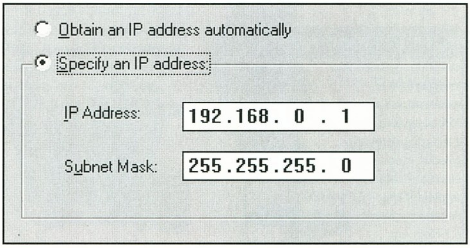
Nos, a megoldás nem is annyira bonyolult. Erre a feladatra már több programot is írtak Windows alá, én most az általam eddig tapasztalt legjobbat fogom nektek bemutatni, nevezetesen a WinGate-et. A most következő leírás ugyanolyan jól működik a manapság egyre jobban terjedő kábeltévés Internet eléréssel is. Hátránya, hogy nem fogod tudni mindkét gépről az Internet összes szolgáltatását használni. Például a második gépről nem fogsz tudni játszani a hálózaton. Feltételezem, hogy a hálózat már adott.

1. LÉPÉS

Gondolom, azt tudjátok, hogy az Interneten az adatcsere a TCP/IP protokollon keresztül működik. Nos, a helyi hálózaton is egy TCP/IP hálózatot, nevezetesen Intranetet kell létrehozni. Ezt úgy teheted meg, hogy a hálózatokhoz installálsz egy TCP/IP protokollt (ehhez kelleni fog a Windows cd). (Hálózatok-> jobb egérgomb-> tulajdonságok) Hozzáadás-> Protokoll-> Microsoft-> TCP/IP. Miután ez megtörtént, körülbelül így kell kinéznie a hálózat tulajdonságainak:

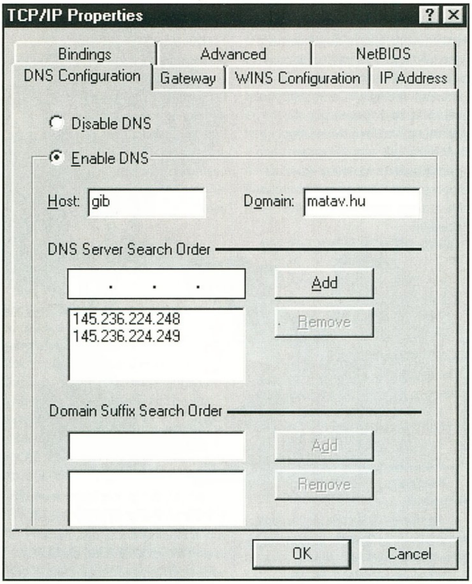


Következik a TCP/IP beállítása. Klikkelj a hálózati kártyára mutató TCP/IP-re, majd tulajdonságok. Itt be kell állítani a TCP/IP címet. Amelyik gépen lesz a WinGate ott TCP/IP címnek állíts be 192.168.0.1-et, a többi gépen meg mondjuk növekvő számsorrendben 192.168.0.x-et. Lényeg, hogy két gépnek nem lehet azonos IP címe, és az első 3 szám ugyanaz legyen. Azért jó a 192.168.x.x, mert ez egy speciális címtartomány, ami nincs kiosztva az Interneten, ezért nem adódhat belőle galiba. Hálózati maszknak pedig a 255.255.255.0 megfelelő.



A következő a DNS-beállítás. Erre azért van szükség, mert ha nincs DNS, akkor domain nevek helyett IP címeket kéne írnod mindenhova. Például gamer.pganet.com helyett 193.224.152.152-t, ezt meg senki sem tudja megjegyezni *

A DNS-t különböző módon kell beállítani mind a WinGate-es, mind a többi gépen. A WinGate-esen, ha MatávNet elérésed van, akkor a fenti kép alapján kell elvégezned a beállítást, csak a Host-hoz gib helyett a saját neved írd be. Ha nem MatávNet elérésed van, akkor kérdezd meg az Internet-szolgáltatódat, hogy mit állítsál be. *



A többi gépen annyi a különbség, hogy a DNS szerver keresési sorrendhez a WinGate-es gép IP címét kell beírni, a mi esetünkben 192.168.0.1-et. Még egy apróság van hátra, bár ez csak kényelmi szempont. A Windows könyvtárában létre kell hoznunk egy hosts fájlt. Ebbe pedig a következőt kell beleírni:

```
==========vág============
192.168.0.1 wingate
192.168.0.2 lajos
192.168.0.3 geza
==========vág============
```

A hosts fájlban ékezetes karaktereket nem használhatunk! A fenti példa nem a valós fájlt mutatja, hogy mit írj be, lajos, geza, wingate helyett bármit beüthetsz. Nos, elvileg készen is vagy a TCP/IP beállítással. Hogy leteszteld, valóban működik-e, azt a DOS PING parancsával teheted meg. Újraindítás után, ha kimész parancs-sorba és beírod a lajos gépen, hogy ping wingate, akkor a következőt kell körülbelül visszaadnia:

Pinging wingate [192.168.0.1] with 32 bytes of data:

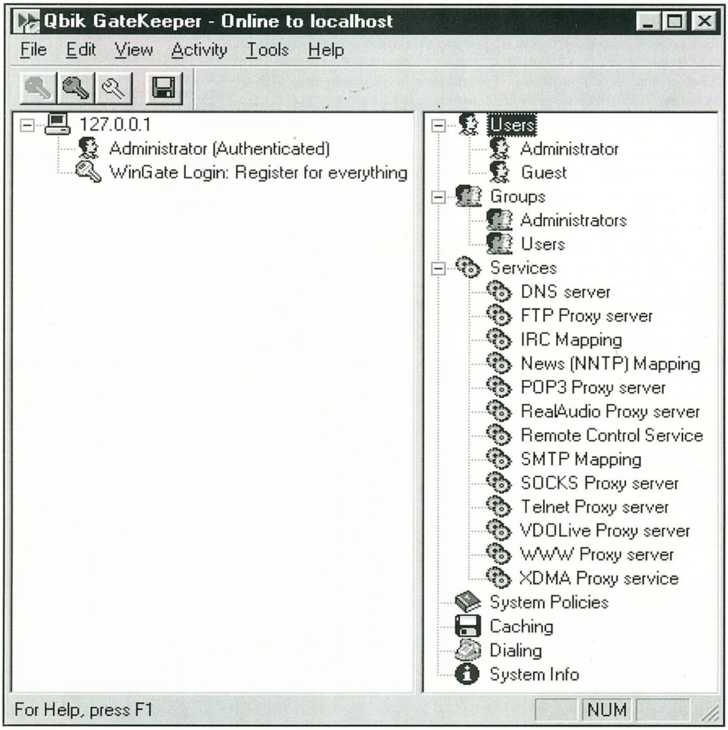
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time=1ms TTL=128
Reply from 192.168.0.1: bytes=32 time=1ms TTL=128

Ha nem ezt adja vissza, hanem valami hibaüzenetet, akkor próbáld meg a ping 192.168.0.1 parancsot. Ha most nem ad vissza

hibaüzenetet, akkor a \Windows\hosts fájl formátuma vagy fájlneve nem jó.

2. LÉPÉS

Fel kell installálni a WinGate-et. Ehhez először is be kell szerezni a programot. Letölteni a http://www.wingate.net/20agreement.htm –ről lehet. Javaslom a német letöltési pontot, mivel az a leggyorsabb. Igaz, ez a verzió csak 1 klienst engedélyez, azaz maximum 2 gépről lehet Internetezni a segítségével. Ha többen akarjátok használni, akkor bizony meg kell venni. Ezt papa/mama VISA kártyájával tehetitek meg a



https://www.securecc.com/wingate/order-wizard/welcome.htm címről. Sajnos nem túl olcsó program, ha hárman akartok Internetezni, akkor 60 dolcsiba kerül. Véleményem szerint egyébként egy modem nem bír el két felhasználónál többet, lehet az akár 56kbites modem vagy 64kbites ISDN. Akinek meg ennél gyorsabb elérése van, annak nem nagy teher egy ilyet kifizetni.

Nos, ha sikerült a programot letölteni, akkor jöhet az installálás. Nézzük lépésről lépésre. License Infóhoz, ha nem vásároltatok több felhasználóra szóló licencet, akkor nem kell semmit sem beírni. Az alapszolgáltatásokat installáld fel nyugodtan, mindegyikre szükség lehet. A következő kérdés a DHCP Server, aki nem ért komolyabban a hálózatokhoz, az SEMMIKÉPPEN se installálja fel!! Sok zűrt okozhat bizonyos helyeken. Mail Settings következik. Itt SMTP relay servernek add meg a levelező szerveretek címét. (MatávNet esetében mail.matav.hu, datanetnél mail.datanet.hu stb.) a következő a News, Irc, Imap4 settings, itt newshoz írd be a news servered címét (MatávNetnél news.matav.hu) irc-re az irc.bme.hu, irc.sote.hu–t írd be, vagy amit használni szoktál. IMAP4-et nem hiszem, hogy egy átlagos felhasználó igénybe fog venni. Ide ne írj be semmit. A következő a WWW cache settings. Itt maximum a cache méretét állítsd át, szerintem elég lesz neki 5 Mbyte is. A következő a Log file server, erre sem lesz szükség. A WinGate Client utilityhoz írd be a wingate-es gép IP címét, illetve a nevét. A következő lépésben felkerülnek a program fájlok a gépre. Ezzel tulajdonképpen meg is volnánk. Már csak finomítások vannak hátra.

Az installálás végeztével belekerült egy WinGate 2.1 menüpont a Start menü, Programok menüpontjába. Indítsd el belőle a GateKeepert. Ki fog adni egy On-Line Options ablakot, benne Username-ként Administrator, itt ne változtass meg semmit, csak nyomj egy OK-t. Utána meg kell változtatnod az Administrator jelszavát. Az old passwordhöz ne írj semmit. Miután sikerült belépned, egy ilyesmi ablakot kapsz:

Amit érdemes átállítani, az a Services menüpontban az összes szolgáltatásnál a naplófájlkészítés. Ezt úgy tudod, hogy rámész, mondjuk, a WWW Proxy serverre, ott az utolsó menüpont, Logging, majd a Do Not Log Events for this service-t válaszd ki. Ezáltal megszabadulsz az állandó logfájltörölgetés problémájától. Most már működik is a WinGate a többi gép számára. Már csak az a probléma, hogy a többi computert úgy kell beállítani, hogy a Wingate-et használja Internetelérésre. Egy-két programot leírok, ha nincs közte, amit te szeretnél használni, akkor kérdezd meg tőlem E-mail-ben.

MIRC

File-> Setup-> Firewall, itt állítsd be, hogy Use SOCKS firewall, Protocol: SOCKS5, hostname: wingate, port: 1080, Initiate DCCs through firewall.

OUTLOOK EXPRESS

Tools-> Accounts, itt kiválasztod a megfelelő hozzáférést, és annyit kell változtatni rajta, hogy a szervereknél a kimenő és a bejövő levélszervert átállítod wingate-re, a bejövő levélszervernél pedig a felhasználóneved helyett nev#levélszervert kell beírnod, tehát az én esetemben például gib helyett gib#mail.pgannet.com-ot kellett beírnom.

NETSCAPE

Edit-> Preferences-> Advances> Proxies-> Manual Proxy Configuration -> View, itt az összes szerverhez wingate-et írjatok, portnak pedig 80-at, kivéve a SOCKS-ot, oda 1080-at. A WAIS-hoz meg semmit.

INTERNET EXPLORER

View-> Internet Options-> Connection-> Access Internet using a proxy server, az utolsó pontot pipáljátok ki, majd Advanced, itt a HTTP-hez írd be, hogy wingate, 80-as Port, majd ha nem akarod mindenhova egyenként ezt beírni, akkor az ablak közepén van egy Use the same proxy server for all protocols lehetőség, azt pipáljátok ki, és már kész is.

CUTEFTP

FTP-> Settings-> Options-> Firewall, itt a hosthoz írd be, hogy wingate, port 21, majd válaszd ki az USER user@site típust, és pipáld ki az Enable firewall accesst. Majd OK.

MEGJEGYZÉS

Ha nem a WinGate-es gépről akarod használni az internetet, akkor az eddig leírtak alapján nem fog neked automatikusan felcsatlakozni az Internetre a WinGate. Ugyan be lehet állítani a Dialingnál, hogy automatikusan csatlakozzon, ebben az esetben viszont nem fog minden tökéletesen működni.

gibb

Tes[z]t rovat

SUPER7 TESZT + HERCULES TERMINATOR 128/GLH

AMD K6-2 3D, EPOX MVP3C

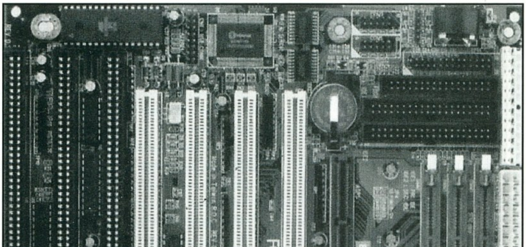
Annak idején megígértük, hogy tesztelni fogjuk az új AMD csodaprocesszort, a K6-2 3D-t. A proci kb. 2 hónapja megvásárolható már Magyarországon is, előbb-utóbb teljesen fel fogja váltani a már gyakorlatilag kifutott Intel MMX szériát. A Super7 szabványt elsőként kihasználó processzor sok kérdést vet fel a felhasználók körében. Vajon fogja-e valami támogatni, tényleg olyan jó? A kérdésekre itt és most választ kaphattok.

Elsőként nézzük a procit magát. A hűtőventilátor gyárilag rá van applikálva, ami nem rossz dolog, hiszen így vélhetőleg jobb az illesztése. A hűtőborda elégségesnek látszik, hiszen alig érezni, hogy melegszik valamicskét. Ettől függetlenül az általam tesztelt 300 MHz-es példány 350 MHz-en pár perc után fagyott. Persze nem vagyok tuning szakember (mint Öreg Ember), tehát elképzelhető a sikeres megerőszakolás. A magasabb frekvenciaszorzó - az Intellel ellentétben - szerencsére nincs kikötve belőle. A processzor már az új .25 mikronos technológiával készül, olyannal, mint az újabb Intel P2-esek. Ez annyit jelent, hogy alacsonyabb feszültséggel is elhajtható, így ráadásul még nem is melegszik annyira. Az Intel procik MMX-es utasításkészlete bogarat ültetett az AMD mérnökeinek a fülébe. Bár az MMX igazából nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, az AMD megpróbálkozott egy hasonló dologgal. Így került bele a processzorba a 3DNow! Utasításkészlet, amely speciálisan 3D-s műveletek gyorsítására lett kitalálva, hadd ne tudjam, hogy pontosan mik ezek. Elégedjetek meg annyival, hogy igen gyorsan tud 3D-s geometriai számításokat végezni. A játékprogramok 3DNow! támogatása egyelőre az AMD kódereinek szorgosságán múlik, reméljük, hogy nem fog „eltűnni" a süllyesztőben úgy, mint az annak idején agyonajnározott MMX. Erre minden esély meg is van, az AMD programozói pontosan tudták, melyik lóra kell tenni. Az Unreal engine-je már gyárilag támogatja ezt az utasításkészletet, és nemrégiben megjelent egy újabb béta verziójú 3DNow! driverset a Quake 2-höz (3Dfx OpenGL, generic OpenGL, software). A teszteredmények szerintem elégggé meggyőzőek, de ne szaladjunk ennyire előre.

Az alaplapról nem is ejtettünk még szót. Sajnos, még nincs túl nagy választék Super7 szabványt támogató alaplapokból, pár gyengébb kivitelű „dzsunka" típus mellett az egyetlen márkásnak(?) és mindenképpen megbízhatónak mondható darab az EPoX EP-58 MVP3C-M típusjelű alaplapja. A board nagyon szimpatikus, tudása is nagyon szerteágazó. 60-tól 100MHz-ig jumperelhető az órajel, a szorzó pedig 5x-ig. A maximálisan elérhető órajel tehát 500MHz. Külön jó pont, hogy az alaplapon állítható az SDRAM órajele. Ez aszinkron módban a processzor órajelével hasít, szinkron (fixed) módban pedig - attól függetlenül, hogy milyen órajel hajtja a procit - 66MHz-en ketyeg. Itt jön az első pozitívum: amellett, hogy nem kell új ATX-es házat vennünk, még a régi 66 megás SDRAM moduljainkat sem kell kihajítanunk az ablakon. A 100MHz-es processzor mellett vígan elszaladgálnak a 66MHz-es SDRAM-ok. Persze PC-100 SDRAM-okkal gyorsabb lesz a gép is, de ezt sajnos nem tudtam kipróbálni. Az alaplap fel van készítve ATX-es tápegység fogadására, és az összes olyan funkciót tudja, amit az ATX-es alaplapok (remote on/off, keyboard power on, phone-ring power on). Az ISA slotokat lassan már elfelejthetjük, nekem egyetlen ISA buszos kártyám van, egy 33.6-os modem. Ha ez külső egység lenne, akkor nem is kellene ISA slot. PCI slotból azonban nem árt, ha több van. Az alaplapon 4 db található belőle, plusz az AGP slot. Itt viszont nagyobb a zsúfoltság: AGP videokártya, S3 PCI hangkártya, PowerVR és Voodoo2 3D gyorsítók, no meg egy LAN kártya. Az AGP slot kétszeres módot is támogat, viszont nem megy benne semmilyen Intel I740 alapú videokártya (tesztelve, ráfaragva: azaz vettem egyet, és nem ment benne). Minden más viszont igen: Permedia 2, Matrox G200, S3 Trio3D.

A mellékelt táblázatban látható eredményeket s. k. készítettem, és őszintén megvallva nagyon tanulságosnak találtam. A VooDoo2-es chipset alá P2 procit ajánlanak, ami annyit tesz, hogy illik kihajtani a kicsikét. Ez itt láthatóan nem került megvalósításra, hacsak nem a Quake 2 3DNow! drivereit nézzük. Ott láthatóan hatalmas a különbség a sima és a javított OpenGL driverek között. A többi programnál illetve benchmarknál jól látható, hogy a K6 nem annyira hú de gyorsabb a 233MMX-nél, mint amennyire gyorsabbnak kellene lennie a 100MHz-es alap órajel miatt. Legfőképpen a Quake2-nél látszik a dolog, volt ahol még lassabb is volt a futás. Viszont a beta GL driver teljesítménye nagyon meglepett. A teszteredmények mellett a valós játékban is hatalmas különbséget érez az ember a normál és a speckó AMD verzió között. Olyan, mintha az eredeti egy V1-es kártyán futna, a kibővített pedig egy V2-esen. A Microsoft D3D teszt sem mutat jelentős különbségeket két pontban, viszont a polygon átvitel sokkal jobb az AMD-nél, amit nem tudok mire vélni. A Final Reality tesztben és az X demoban igazából szinte nem is látszik a különbség a két proci között, csak a végén kiírt teszteredmény érezteti velünk a differenciát. Az Unreal flyby benchmarknál bár a mért eredmények között elég kicsi volt a különbség, ránézésre (és ez eléggé mérvadó) az AMD-n sokkal simábban futott. Ez el is várható, hiszen az Unreal engine az első olyan 3D-s motor, ami kihasználja a 3DNow! nyújtotta határtalan lehetőségeket.

S most, miután mindenki átnyálazta a tabellát, elmélyedhet a gondolataiban. Ha eredetileg olyan alaplapja van, amiben már megy a K6-2 3D, akkor eléggé olcsón upgradelhet egy „gyorsabb" procira. Kérdés, hogy ez megéri-e. Persze ha lesz az AMD-ből 450-es változat elérhető áron (nem 160e forintért), akkor már esetleg érdemes megnézni a dolgot. Személyes vélemény, hogy a Quake2 kivételével annyira nem győzött meg az új proci. Viszont ha az árát nézzük, akkor nagyon jó választás. A hiánycikknek



	K6-2 3D	MMX 233	K6-2 3D 3DNow! driverrel
GL Quake 800x600x16 alapbeállítás			
Timerefresh start pozícióban	38 fps	43,2 fps	
Timedemo 1	54,5 fps	55 fps	
Timedemo 2	47,9 fps	48,3 fps	
Quake 2 alapbeállítás (3Dfx OpenGL)			
800x600x16			
Timerefresh start pozícióban	75 fps	76,8 fps	77,5 fps
Timedemo 1	36,6 fps	37,8 fps	51,9 fps
Timedemo 2	35,2 fps	36,3 fps	51,1 fps
640x480x16			
Timerefresh start pozícióban	97 fps	93,2 fps	118,8 fps
Timedemo 1	37,1 fps	39 fps	65,4 fps
Timedemo 2	35,1 fps	36,6 fps	61,8 fps
Unreal flyby timedemo			
800x600x16	24 fps	19 fps	
640x480x16	27,8 fps	21,1 fps	
X demo 3D overall performance: 800X600X16	60,684 fps	45,899 fps	
Final Reality 3D overall performance:	/ 3,35 /	/ 3,06 /	
Microsoft D3D test (minden extra bekapcsolva)			
Fill rate	56,12 mpps	56,8 mpps	
Polygon throughput	555,22 kpps	367,07 kpps	
Intersection throughput	4,06 kpps	4,04 kpps	

minősülő Intel MMX-es procik árai már most jóval felette vannak az AMD árainak: a 266-os AMD procit huszon-egynéhány ezer meg fáért már meg is vehetjük, az Intel MMX 200-as legutóbbi NAGYKER! listaára 28e Ft meg fa volt. És a 200-asnál azért gyorsabb a 266-os AMD, de legalább ugyanolyan gyors. Ha a pluszként „ingyen" adott 3DNow! utasításkészletet is beleszámítjuk, akkor nagyon barátságos az ára. Viszont ha valakinek van egy kis pénze upgrade-re, akkor nézzen körül az Intel háza táján. A bűvös jelszó: overclocked Mendocino. Ha valaki a kevéske pénzéért istencsászár sebességet akar, akkor vegyen egy Abit BH6 alaplapot, meg egy 300A Celeront (Mendocinot), és cibálja fel 450-re. Előtte persze rakjon maga alá pelenkát.

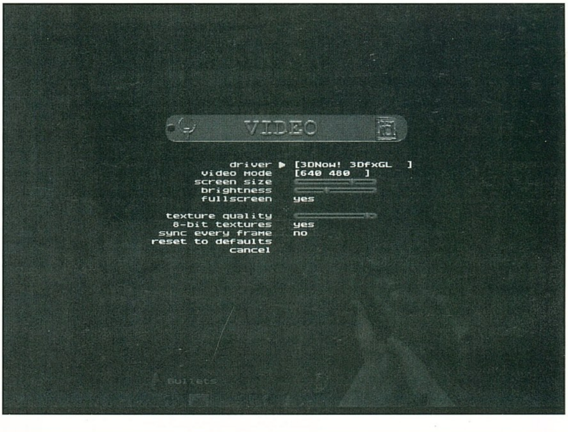
Ja! A lényeg: a tesztgép: EPoX EP-58 MVP3C-M alaplap, Hercules Terminator 128/GLH AGP videokártya 8MB SDRAM-mal (S3Trio3D chipes), Diamond Moster2 8MB RAM (Voodoo2), 48MB RAM (66MHz-en) és persze a procik: békebeli Intel MMX 233 (3.5x66MHz) illetve az AMD K6-2 3D 300MHz-en (3x100MHz).

SakmaN

HERCULES TERMINATOR 128/GLH AGP

Az AMD tesztkonfigban szereplő videovezérlőnek nem sok köze volt a teszthez, de azért mindenképpen illik megemlíteni. A kártyán egy új S3-as chip, a Trio3D zizeg. Ez valószínűleg a Virge és a Trio 64 keresztezése, persze ez csak feltételezés. Nos, mit tud a kártya? A 2D része nagyon jó paraméterekkel rendelkezik. Egészen 1600x1200-ig felpakolható, mindezt hicolorban 85 HZ-es képfrissítéssel is tudja. Az én monitorom 60 Hz-en tudta csak. A képminősége messze jobb, mint az általam látott S3-as kártyák képminősége, 1024x768-ban használva nagyon szép, nyugodt, kontrasztos képet produkál a kártya. Ez tehát a 2D, de mi van a 3D-vel? Nos, a kártyát viszonylag rövid ideig tudtam rávenni arra, hogy D3D-ben produkáljon valamit. Ennek valószínűleg az az oka, hogy vele együtt egyszerre 3 db 3D gyorsító volt a gépemben. A 3D Control Center sajnos nem mindig boldogult vele. Végül kiderült, hogy jobb is. A Microsoft 3D benchmark teszt alatt már láttam: nem ez lesz az évezred 3D gyorsítója. Aztán a Forsaken végleg bebiztosította a dolgot. A sebesség még talán nem is volt annyira veszélyesen lassú, de a kép minősége (ez a szó nem is jó kifejezés) valami förtelmes volt. Szóval nem tudom, miért tették bele a chipbe a 3D-t, csúcsszuper lehetett volna anélkül is mint 2D-only kártya. Szóval ha valaki rendelkezik mellédugós - pl. Voodoo2 chipes - 3D gyorsítóval, és szeretné lecserélni a régi 2D kártyáját egy relatíve olcsó, de kitűnő képminőségű AGP-s kártyára, annak jó választás a GLH. 3D-re viszont felejtsük el. Ha mindenképpen S3-as kártyára fáj a fogunk, és gyors (meg szép) 3D-t akarunk tőle, akkor várjuk meg a Terminator BEAST-ot, ami az új S3 Savage chipsettel van szerelve.

SakmaN



HARDWARE-FÓRUM

SZERKESZTI: OLD MAN (RÓZSA TAMÁS)

Sziasztok!

Rengetegen kérték, foglalkozunk egy kicsit a biosszal, a setuppal, meg egyebekkel is. Ettől a számtól kezdve elméleti dolgok is lesznek. Örültök, ugye? Talán nem lesz haszontalan.

BIOS

Basic Input Output System. A BIOSZ a számítógép azon eleme, melynek feladata az, hogy a hardvert, vagyis magát a gépet, és a müködtetö szoftvert összekösse. A BIOSZ indítja el a gépet, és müködteti addig, míg át nem adja a vezérlést az operációs rendszernek, melyet a gép a floppyról, vagy a winchesterröl tölt be. A gép elindításakor a BIOSZ egy csomó feladatot hajt végre, a POST - Power On Self Test - elökészíti a gépet az operációs rendszer fogadására, kiosztja a megszakításokat, azonositja a gépben található hardvert. Itt álljunk meg egy pillanatra. Mi is az a megszakítás? Tegyük fel, lenyomjuk az egyik billentyüt. Ilyenkor a processzor megszakítja a munkáját - innen a megszakítás név - hogy kitalálja, mit is akarunk. Ehhez hasonlóan az összes ki-, és bemeneti eszköz - soros, és párhuzamos port, videokártya, hangkártya, ide vezérlö, stb. - szintén használja a megszakításokat. Ez a folyamat persze nagyon gyorsan megy végbe. A BIOSZ ellenörzi a memóriát, és mint a gépbe épített mini operációs rendszer, megkeresi, van-e floppy, vagy merevlemez. Ha talál, megkísérli elolvasni az illetö eszköz betöltö, vagyis boot-recordját, és betölti a rendszerfájlokat. Ha nem talál boot eszközt, vagy hibát észlel, akkor hibaüzenetet ad. Van sok olyan hardver-elem, melyeket a biosz nem támogat. Ezek üzembehelyezéséhez szükséges a config.sys fájlban elhelyezett meghajtó-program. A legújabb alaplapok úgynevezett flash-biosszal készülnek. Ez azt jelenti, hogy az alaplapgyártó a használat közben kiderülö problémák kiküszöbölésére, illetve az újabb hardverelemek, processzorok támogatását elösegítendö lehetöséget biztosít a biosz frissítésére.

CMOS

Complementary Metal Oxide Semiconductor. Hogy feladatát kifogástalanul végezhesse, a biosznak ismernie kell a gép hardver konfigurációját. Ezeket az adatokat, például a floppy, a winchester, a dátum, az idö, a memóriaidözítések, stb. egy 64 byte-os CMOS ramban tárolja. Ezt a rendkívül kisfogyasztású memória-elemet egy elem, vagy akkumulátor táplálja. Ezért lehetséges, hogy a gép kikapcsolásakor a biosz nem „felejti" el a beállításokat. Mikor belépünk az Bios Setupba, ezeket az adatokat változtatjuk meg.

CHIPSET

A számítógép alaplapján jónéhány részegység található. ISA / Industry Standard Architecture /, PCI /Peripherial Component Interface/, AGP /Accelerated Graphics Port/ csatlakozók, memória, cache memória, billentyüzet csatlakozó, stb. Ezek nem mindegyike található meg minden alaplapon. Az alaplapi chipset - integrált áramköri készlet - teszi lehetövé a processzor számára, hogy együttmüködjék az alaplap többi részével. Napjainkban az alaplapi integrált áramköri készlet 2-3 darabra korlátozódik, köszönhetöen az egyre gyorsabban fejlödö technikának. Ez a néhány áramkör tartalmazza a PIC - Programozható Megszakítás Vezérlö-, MMU - Memória Szervezö Egység -, DMA - Közvetlen Memória Elérés - részegységeket. Ebbe nem kell beleérteni a kiszolgáló, illesztö integrált áramköröket. A különféle chipsetekhez, - Intel TX, HX, VX, Pentium II LX, BX - az alaplap gyártója által megadott paraméterek szerint készülnek a bioszok.

SETUP

A setup segítségével konfigurálhatjuk a számítógép hardware jellemzöit, és konfigurálhatjuk a chipsetet is. Szerencsétlenségünkre, a modern chipsetek konfigurálása elég bonyolult, a setupban beállítható jellemzök száma egyre nö. Bár tapasztalható egységre törekvés, a biosz-gyártók, a chipset-gyártók, és a nagyszámú alaplap-gyártó a saját útját járja. A szegényes alaplap, illetve biosz setup leírás miatti tudatlanság általános. A legnagyobb baj az, hogy egyes jellemzöket a biosz gyártó, egyeseket a chipsetgyártó, egyeseket pedig az alaplap gyártója határoz meg, illetve elofordul a fentiek kombinációja is. Az Asus TX 97 is TX chipsetes alaplap, meg mondjuk az Acorp 5TX52 is. Próbáljuk meg egyik bioszt a másikban alkalmazni. Nem lenne nagy boldogság. A biosz beállításokat nagy homály övezi, a legigényesebb alaplapleírások sem térnek ki a magyarázatra. Általános tanácsot adni szinte lehetetlen, de annyian kérték, hogy megpróbálok valami kis segítséget nyújtani. Feltétlenül szükség van egy darab papírra, meg egy ceruzára. Minket elsosorban a Chipset Setup érdekel, hiszen itt lehet a memóriaelérési sebességet beállítani. A Load Bios Defaults lehetöség a legbiztonságosabb, tehát leglassabb. Állítsuk be ezt elöször. Az összes - memóriára, illetve egyebekre vonatkozó lehetöség - általában a 8 bit recovery time sorig terjed, ami ez alatt van, az már nem érdekes. Irjuk fel, mit töltött be a biosz, majd egyenként nézzük végig a lehetöségeket. Általában elmondható, hogy a kisebb számok, illetve a enabled disabledre változtatása, esetleg ennek a fordítottja adja a gyorsabb müködést. Tehát ha a bios setup az egyik helyen 3-at töltött be, akkor állítsuk 2-re, ha enabledet adott, akkor tegyük disabledre, és fordítva. Senki ne átkozzon el, a változtatásokat ne egyszerre, hanem egyenként végezzük, és ellenörizzük, hogy a gép üzembiztosan megy-e. Ezért kell a papír, meg a ceruza. Ha végképp elszurtuk, akkor a Load Bios Defaults mindig segit. A mai alaplapok annyira kihegyezettek, hogy hatalmas változásokat nem lehet várni, de olyan 5-10 százalékos teljesítménynövekedést igen.

TÁPFESZÜLTSÉG

A számítógép valamennyi egysége egyenfeszültséggel müködik. Minket elsösorban a processzor érdekel. A hagyományos Pentium processzorok egyféle, 3.45-3.6V, az MMX Pentiumok kétféle, névlegesen 2.8V core, és 3.3V I/O feszültséggel müködnek. Hogy a helyzet még bolondabb legyen, a különféle processzorgyártók kínosan ügyelnek arra, nehogy véletlenül gond nélkül lehessen bármilyen alaplapba bármilyen processzort tenni. Erre a legjobb példa az új AMD processzor, amelyik 2.2V-os core feszültséggel üzemel. Miután a tápfeszültséget néhány ritka kivételtöl eltekintve bioszból nem lehet állítani, a szerencsétlen felhasználó vagy összetapossa a processzor fogadására egyébként biosz frissítéssel felkészített alaplapját, vagy pedig elkezd trükközni a tápfeszültség jumperekkel. Ez nemritkán sikerre vezethet, de nem biztos. A Pentium II. processzorok kiviteltöl függöen vagy 2.8, vagy 2.0V core-feszültséggel üzemelnek.

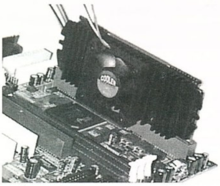
ÓRAJEL

Minden alaplapon található egy óragenerátor. Ennek feladata az, hogy ellássa a processzort, illetve az alaplapot a szabványos órajelekkel. Miután a szabvány mindenkire kötelezö - hiszen egyébként nem müködne megfelelöen az alaplap, az alapórajel 14.138MHz. Ennek a frekvenciának a többszörözésével, illetve osztásával müködnek az alaplap egyes elemei, és a processzor is.

SZORZÓÁRAMKÖR

Bár már sokszor leírtam, még mindig sokan tévedésben vannak. Az alaplapon, esetleg bioszból állítható szorzóáramkör önállóan semmit sem képes csinálni. A megfelelö órajel szorzást a processzorba épített áramkör végzi el. Az alaplapon található jumperek pusztán ennek az áramkörnek a vezérlését végzik. Hiába tud egy alaplap mondjuk ötszörözni, beleteszel egy 200-as MMX-et, és ha bakot ugrasz, akkor is csak háromszorozni fog. Ebben a tekintetben a legújabb nagy kaland a 350-es, illetve 400-as Pentium II. Ezek a processzorok ugyanis - miután 100MHz-es frontbuszhoz készültek - kizárólag 3.5, illetve 4-szerezni hajlandóak. Azért ez szégyen, és gyalázat. Egy nyamvadt 300-as Celeron képes 4.5-szerezni, egy háromötvenes meg nem? Szóval, elhatároztam, hogy a végére járok a dolognak. Szétszedtem egy 333-as, meg egy 350-es Pentium II-t. A 333-as, miután hivatalosan 66MHz-es buszhoz készült, ötszörözni is tud. Összehasonlítottam a két processzor áramköri lapját, és megtaláltam azt a két szubminiatür ellenállást, melyek letiltják a 3.5-szerezésnél magasabb órajelszorzást. Nem akarom a dolgot hosszu lére ereszteni, lényeg az, hogy azóta a 350-es, illetve egy 400-as proci is vidáman ötszörözik. Ezt a megoldást senkinek sem ajánlom, pusztán érdekességképpen emlitettem meg. A Pentium MMX processzoroknál ez a megoldás nem lehetséges, mert a szorzó áramkör a processzortokon belül van. De van egy rosszabb hírem is. Az Intel

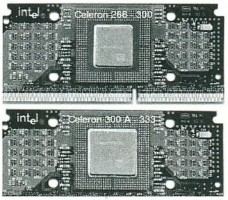
kitalált egy ujabb szorzó-zár megoldást, melyet a feljebb említett módon nem lehet kikerülni - egyelöre.



CELERON

Az elözö számban említést tettem a Celeronról. Beszélgessünk róla egy kicsit.

Szóval, megvannak az elsö eredmények, nem mese, saját tapasztalat. Elöször megint egy félreértésröl, pontosabban többröl. A Celeron processzor egy teljesen normális Pentium II, pusztán annyi a különbség, hogy nincsen külsö cache. A belsö természetesen megvan, és kiválóan müködik is. Tehát nincs itt szó valamilyen lebutitott processzorról, csak olcsóról. Sokan keresnek rajtam olyan Pentium II alaplapot, amelyiken külsö cache van, állítólag a Celeronhoz készült. Nos, ilyen alaplap nem létezik. Az Abit BX6-ban a válogatott 300-asok úgy mennek 464MHz-en, mint a szél. Ez olyan 7300-as koprocesszor teljesítményt jelent, Landmark 2. szerint. És hogy ez mire is jó? A 3Dfx kártyák kiszámolják ugyan a megfelelö mennyiségü háromszöget, de a háromszögek helyét már a koprocesszor számolja ki. A többit már magatok is kitalálhatjátok. Minél erösebb a koprocesszor, annál gyorsabbak a 3D müveletek. És ez igaz a Riva alapú kártyákra is, ezek még intenzívebben használják a koprocit. Ha nagyméretü adatbázisok kezelésénél nem is villog a Celeron, de játékgéphez elsörangú. Jöhetnek akármilyen AMD, Cyrix processzorok, egy 464 MHz-es Celeron bármelyiket helyböl átugorja. Megrendelésre épült egy full-extrás gép Celeronnal, 464MHz-en, DVD, CD-író, Mpeg2 lejátszás, MP3 tömörítés, öröm volt nézni, ugy ment. 300MHz-en tényleg nem valami fényes, de 464 az 464. Hogy is jön ki az a 464? Az Abit tudja az ugynevezett turbó frekvenciát, tehát 4.5-szer 103MHz adja ki a 464-et. Mivel a fejlödés nem áll meg, a viszonylag olcsóbb processzorkategóriában perceken belül piacra kerül az új Celeron sorozat, fedöneve Mendocino. Ezek tipusjele Celeron 300A, és 333. Szintén Deschutes core-ra épülnek, és 2.0V-os feszültséggel müködnek. A Mendocino sorozat a processzorba integrált 128kb cache-memóriával rendelkezik, ami a proci sebességével repeszt. Szóval brutalis játékprocinak ígérkezik, az elözetes hírek szerint kiválóan tuningolható, és ez hihetö, mert a Celeron is nagyon tuningbarát. Remélem, a következö számban már saját tapasztalataimat is megoszthatom veletek.

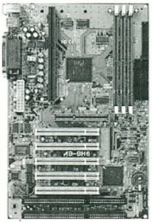


Jól láthatóan nagyobb a processzor-mag, az integrált L2 cache memória miatt.

MOST MEGINT UGRUNK EGYET.

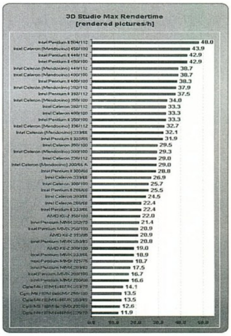
Sokan keresnek meg, hogy nem megy a tuning, mondjuk adott egy Intel MMX 200-as processzor, amelyik kifogástalanul müködik mondjuk 3-szor 75, azaz 225Mhz-en, de 3-szor 83, azaz 250Mhz-en már fagy, nem bootol, stb. Honnan lehet kitalálni, hogy mi nem bírja, a proci, esetleg a ram? A dolog rendkívül egyszerü. Állítsunk be 2-szer 83Mhz-et, ezt a proci biztosan tudja, hiszen ez csak 166Mhz. Ha itt is elöjönnek a problémák, akkor a ram nem megy 83MHz-en. Ha itt minden kifogástalan, akkor ismét állítsuk be a 3-szor 83MHz-et, a core-feszültséget pedig emeljük 3.2V-ra, feljebb egy centit sem. Ha igy megy, akkor jo, ha nem, akkor a proci nem bírja. Ez egy általános recept arra, hogy kideríthessük, mi a gyenge pont, a ram, vagy a processzor. Ugyanez a játék eljátszható bármilyen processzorral. A lényeg az, hogy a magasabb órajelet ugy szorozzuk, hogy a proci névleges órajele alá essen. Így gyorsan kiszürhetö a hibás ram.

Van, aki talán még emlékszik arra, hogy egy körülbelül egy évvel ezelött az Intel piacra dobta azokat a bizonyos 166-os MMX procikat, amelyek tudtak 3.5-szerezni, és kifogástalanul mentek 300MHz-en is. Nos, az idén is megtörtént a nagy dobás, ezuttal a Pentium II kategóriában. Kijött egy sorozat Pentium II-266-os processzor, 2.0V-os kivitelben. Ezek a processzorok 266-osnak tokozott 350-es, esetleg 400-as procik. Hibátlanul mennek 450MHz-en, ami, ha belegondolunk, nem kispálya, hiszen egy 450-es proci ára olyan 160 ezer netto. A processzor tipusjele: SLW7, Malay gyártmány, ha valakinek a kezébe kerül, akkor próbálja ki. Ami azt illeti, megint szerencsém volt. Akadt egy példány, amelyik hajlandó 4x133=532MHz-en müködni. Azóta a gépemben lakik.Mindezt 2.2V-os core feszültséggel tudja, és természetesen PC-100 szabványu, 133MHz-es SDRAM modulokkal. Kiváncsi vagyok, erre mit lép az xxx-magazin engem kimondottan kedvelö szerkesztösége. Most beszéljünk a konkurrenciáról. Miután az Intel lassan kivonul a hagyományos Pentium piacról, aki nem akar Pentium II-re fejleszteni, de azért szeretne gyorsabb gépet, annak csak az AMD marad. Kompromisszumot kell kötni, ha valaki nem tud Pentium II-ben gondolkodni. Viszonylag jó tapasztalataim vannak az AMD K6266-2 processzorral. Ez az ugynevezett 3D sorozat, amelyik tartalmaz néhány 3D utasítást, és amelyik szoftver támogatja, ott javulnak a 3D eredmények. Van azonban egy pici bibije a dolognak, ahogy fentebb írtam, ez a proci 2.2V core-feszültséget igényel. Ha az alaplap tudja, akkor már csak az a kérdés, hogy a biosz támogatja-e. Válogatott példányok mennek 300MHz-en is, feljebb nem próbáltam meg. Én az Amptron 9800-as alaplapban próbáltam ki, megy szépen. Ha valaki 300-as vásárlására adja a fejét, akkor figyeljen oda, mert állítólag ezeket is hamisítják, figyelni kell arra, hogy egyrészt a processzor tetejébe, másrészröl pedig a kerámialapba is azonositójel került, mégpedig a 300. Elég zavaros a helyzet, mert elvben lehet mondjuk sima 266-osból 266-2-est hamisítani, de ez szerintem nem éri meg a hamisítóknak, mert az árkülönbség minimális. Más a helyzet a 300-as esetében, itt már érdemes 266-osból hamisítani, mert az árkülönbség majdnem tízezer forint.

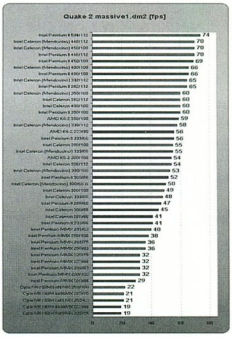


Abit BH6 Ez meg itten az Abit legujabb BX chipsetes alaplapja. Ebben már csak 2 db ISA, és 3 db memória slot található, megtakarították a Texas Instruments memória-buffereket is. Az alaplap kisebb, mint a BX6-os, és sokat tud. Bizony, nagyon sokat. Ugyanaz a CPU SoftMenu, de az órajel kínálat kibövült a nagyon hiányzó 124Mhz-el. Tehát tud: 66,75,83,100,103,112,124,133Mhz-et. Tudja a kétszeres AGP-t is, és választható a 66, illetve magasabb front-busz, tehát a 66Mhz-re tervezett procik is hajthatók magasabb órajellel, a bizonyos lábleragasztás nélkül. Természetesen a core-feszültség is a bioszból állítható, és az alaplap ugyanolyan stabil, mint a BX6-os. Helyböl átugorja az agyondicsért Aopen, és Asus alaplapokat . Messze a legtuningbarátabb, és legstabilabb alaplap ma a piacon. Most pedig - többek kérésére - közlök két processzorösszehasonlító tesztet

A konfigurációkra külön nem térek ki, minden processzor a lehetö leggyorsabb beállításban müködött.



Ez a 3D rendering teljesítmény, 3D Studio Max, képkocka óránként



Ez pedig Quake 2 massive1.dm2 képkocka másodpercenként

Old Man

oldman@mail.matav.hu
http://www.internetto.hu/stb/hardver

LightWave

TÁJRENDEZÉS

Két hónapos pihenőm alatt hiába vártam eget rengető híreket a NewTek felől, úgy tűnik, a jó munkához a tengerentúlon is idő kell. Kikapcsolódásom mégsem volt teljesen hiábavaló, mert a táborban - Tatcomot látva - felrémlett bennem tavalyi kérdése, miszerint hogyan lehet hegyes-völgyes tájakat készíteni.

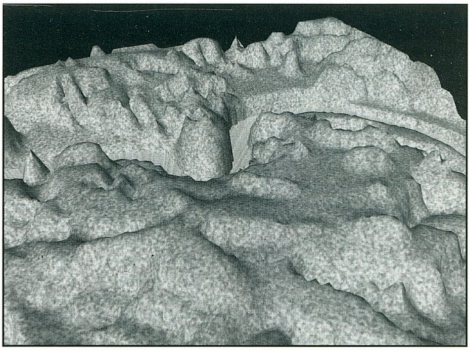
Elsőként azt javasoltam, hogy VistaProból mentse ki a tájat TurboSilver (Imagine-előd) formátumba. Ezt később bármely poligonos modellező számára fogadható formátumba tudja konvertálni. Látszott, hogy nem sikerült meggyőznöm, pedig még nem is tudta, hogy a VistaPro ezen funkciója működik ugyan, de gyakorlatilag használhatatlan, mert nem lehet paraméterezni.

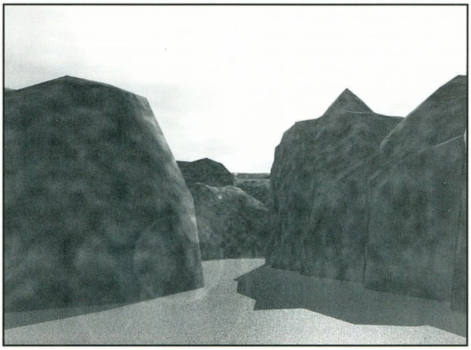
Második próbálkozásom LightWave-közelibb volt. Spline-ok metszéséből készítettem néhány dombot, de ez a Patch-módszer sem bizonyult katartikusnak. Tatcom sokatmondó kritikus hallgatása engem is megnémított, így a legkézenfekvőbb megoldás nem jutott eszembe, pedig korábban már készítettem folyóvölgyet.

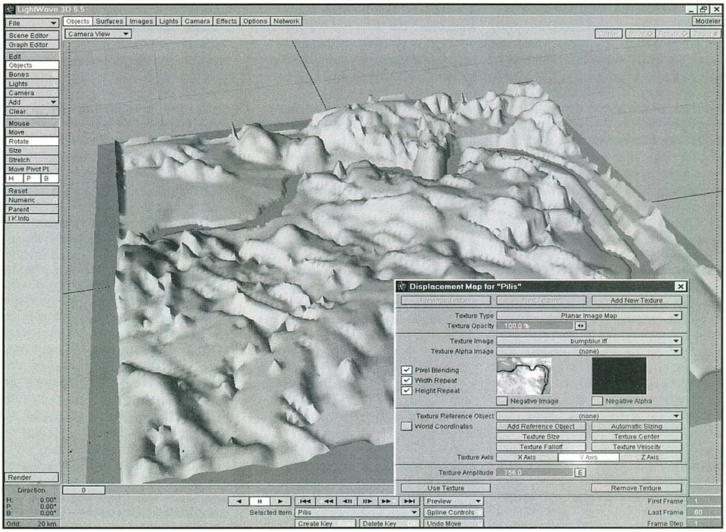
Amennyiben tetszőleges tájat szeretnénk építeni, akkor csak néhány percig fog tartani a teremtés folyamata. Készíteni kell egy sok felületből álló lapot, amit a Layout Displacement Map funkciójával fogunk torzítani. A deformációhoz szükséges képet egy Bump Maphez hasonlóan kell elkészíteni, majd 256 színű (grayscale) képnek lementeni. Ezt a képet kell a LightWave-be betölteni, és Displacement Mapként alkalmazni. A textúrát általában az Y tengelye irányából vetítjük, mérete többnyire megegyezik az object méretével (Automatic Size), az amplitudót pedig kishazánkban 0 és 1014 méter közé szokás beállítani.

Nagyobb területek elképzelhetetlenek tavak, tengerek illetve folyók nélkül. Az állóvizeket egy négy pontból - és egy polygonból - álló objecttel elkészíthetjük, amennyiben a hullámzást kizárólag surface szinten kívánjuk megoldani. Ha a vizet közelebbről akarjuk szemlélni, akkor itt is több felületre lesz szükségünk, és szintén a Displacement Mapet kell használni, csak ezúttal a Ripples matematikai textúrát. Folyóknál tovább bonyolódik a helyzet a sodrás irányával, de ez a Texture Velocityvel könnyedén kezelhető. (A Reference Objecttel, tehát kulcsckockázva nehézkes, s talán lehetetlen lenne az ilyen végtelenbe tartó mozgások modellezése.) A folyók másik fránya szokása, hogy - szabályozás ide, szabályozás oda - kanyarognak.

A kanyarokat sem tudjuk megúszni újabb polygonáradat nélkül. Első lépésként mentsük le a hegységünket a Save Transformed segítségével, majd vizsgáljuk meg a Modelerben. Valószínűleg találni fogunk non-planar polygonokat, amelyeket szokás szerint háromszögekké kell konvertálni. (Displacement Mappel torzított tárgyat csak akkor ajánlatos használni, ha eleve háromszögekből épül fel.) Száraz tájunkat helyezzük a hátsó layerre, az aktív rétegre pedig rajzoljunk egy téglalapot (Objects/Box). Ha a későbbiekben valódi (polygonos) hullámzást szeretnénk, akkor ezt a lapot is legalább néhány száz háromszögből kell felépíteni. Nyugodtabb vizet viszont egyetlen négyszög felszabdalásával is készíthetünk. Ezt a téglalapot kell a kanyarulatok vélt helyénél - például a Knife-ot használva - felosztani. A kanyargásra szánt pont-, illetve felületcsoportokat a Benddel formálhatjuk a folyómeder alakjához. A soron következő alsóbb szakaszokat mindig helyezzük az újonnan készült görbület mögé. Ha nem sikerül ezt a transzformációt kizárólag forgatással megoldani - és valószínű, hogy nem -, akkor kénytelenek leszünk mozgatni a pontokat. Ebből többnyire az következik, hogy változni fognak a pontok közti távolságok. Ezt elkerülendő, mindig ellenőrizzük a







távolságokat (Display/Measure) az eredeti és a módosított tárgy között.

Korábban gyakran előfordult, hogy beállítottam egy tárgy surface-eit, majd betöltöttem az azonos surface-nevekkel bíró morph-objecteket, s így kezdhettem elölről a textúrázást. (El kellett távolítani az újonnan betöltött tárgyakat, mert az automatic sizing nem volt használható az így megváltozott méretek miatt.) Mivel a gyakorlott felhasználó - programtól függetlenül - minden sikeresnek vélt próbálkozás után ment, nem kell mást tenni, mint a morph-target(ek) betöltése után a kiinduló tárgyat kicserélni (Replace Object) feltextúrázott mására. Save All Objects után már ráérünk a morfózishoz szükséges kapcsolókkal (Metamorph Amount, Metamorph Target, Object Dissolve) bíbelődni.

Kitalált tájakat tehát viszonylag egyszerűen és gyorsan el lehet készíteni. A sikerélmény viszont sokkal nagyobb, amikor egy többé-kevésbé ismert földrajzi egységet teszünk csuklómozdulatokkal bebarangolhatóvá. Első látásra úgy tűnik, hogy egy domborzati térkép ideális eszköze lehet terveinknek. Később kiderül, hogy a precíz kiválasztások ellenére sem könnyű a domborzati térképből bump mapet készíteni. Ennek egyik oka, hogy ezek a térképek tulajdonképpen embossoltak. Ezért a hegy "árnyékos" oldala 0 méter körüli magasságba kerül, vagy legalábbis a hegygerinc a "napos" oldal irányába tolódik.

Kedvenc festőprogramunk varázspálcáját használva válasszuk ki a felsőbb régiókat, vágjuk ki, hogy ne zavarjon, és mentsük ki egy külön file-ba. Folytassuk ezt a tevékenységet, amíg van szárazföld a pointerünk alatt. A megmaradt vizeket pedig szintén mentsük el külön. Az így leválasztott rétegek száma természetesen a készülő object tervezett részletességétől függ, a részletességet viszont a memória és a kezelhetőség határozza meg. Általában 5-6 rétegből fel lehet építeni a terepet, sokkal többre meg azért nincs szükség, mert - nagyobb terület esetén - az object felbontása úgysem teszi lehetővé a részletgazdag modellezést. (A képen látható 50km*50km-es területet 32768 polygonból készítettem, és még így is rendkívül elnagyolt.)

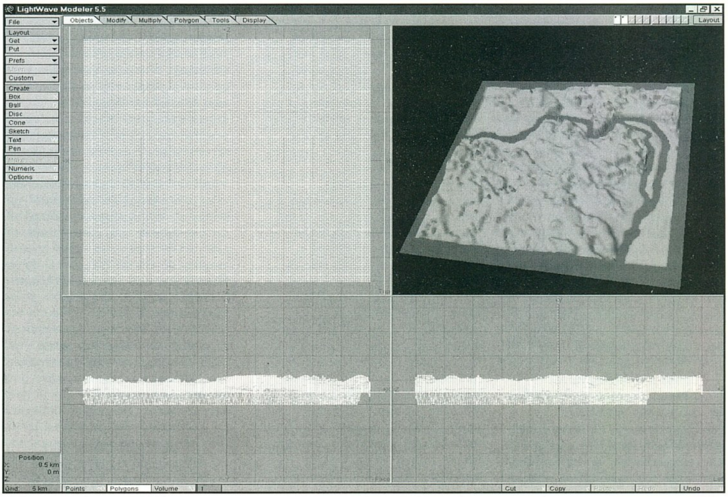
Osszuk el a 256 színű szürke tartományt a rétegeink számával úgy, hogy a vizeket nem számoljuk bele, mert ez a szint csak egy színt kap, a feketét. A korábban elmentett képeinket alakítsuk át kétszínűvé, majd az adott magassághoz tartozó színtartománnyal fessük ki. Ezt legegyszerűbben a jó öreg Dpaint Highlight típusú fillerével tehetjük meg, de manuálisan is elkészíthetjük a színátmeneteket. Ez utóbbi megoldás valamivel időigényesebb, de legalább nem kell kijavítani a highlight-fill okozta hibákat.

Ha jól dolgoztunk, akkor az egymásra másolt képek teljesen lefedik a hátteret, és a rétegek között nem látható él. Teljes lefedettség csak elméletben létezik, ezért érdemes egy jól elkülöníthető színes háttérre építkezni. A rések kezelése után a ráncokat, vagyis az éleket kell elblurözni.

Textúrának (Color text.) felhasználhatjuk az eredeti képet, csak egy kicsit csökkenteni kell az emboss-hatást. Amennyiben nem akarjuk használni ezt a képet, akkor a magasságnak megfelelő mintázat alapjait egy oldalról vetített kis felbontású képpel kialakíthatjuk. Néhány Fractal Noise textúrával életre kelthetjük a mezőket, vagy akár felhők által vetett árnyékok látszatát is kelthetjük. Helyezzük el vizeinket a megfelelő pozícióba és magasságba, s így a tájrendezés befejezettnek nyilvánítható.

Elérkeztünk arra a pontra, amikor a lerenderelt képet megtekintve nyugodtan elmondhatjuk, hogy "Földet, folyót, legelni jót, Hegy-völgyet benne lelsz." Mégsem lehetünk teljesen elégedettek, mert a hiányokat tartalmazó felsorolás legalább ilyen hosszú. Hiányoznak az utak, épületek, települések és a fák. Ezen elemek modellezése nem jelenthet gondot senkinek, csak az elhelyezéssel lehetnek nehézségek, viszont ezen nekem is legalább egy hónapot gondolkodnom kell...

GABRIEL



Ötezer gondolat tolong legalább a fejemben ***(Még szerencse, hogy nem azt írtad, az agyamban, mert akkor azt mondanám, nagyképű vagy. - a törd.)*** **amivel el tudnám kezdeni ebben a pillanatban a levrovot, ellenben jelenleg úgy vélem, egyik sem lenne a megfelelő ilyen-olyan okból, talán ez, amit most írok az, de nem biztos, sőt egyáltalán nem, de lehet, hogy mégis. Egyébként kösz, jól vagyok, bár ez talán ebben a pillanatban egyáltalán nem biztos, hogy kívülről is így néz ki, de a lényeg a lényeg, helló meg ilyesmi, ez itten kérem szépen a levrov. Kicsit persze meglepő is lenne, ha nem az lenne, egyszer talán majd kipróbálom, hogy mit szóltok az első nagy megdöbbenés után, de most még azért csinálok ide egy olyan kis unalmas megszokott semmirőlnemszóló izét, aztán majd ha rászánom magam, akkor valami mást. Hiába, tényleg úgy van, az embernek idő kell ahhoz, hogy a nagy, sorsdöntő lépéseit megtegye, ez alól én sem vagyok kivétel, illetve mégis, de ez most már aztán tényleg nem ide tartozik, lapozzunk.**

ACHTUNG BABY!

Na itt is van kezdésnek mindjárt egy kellemes kis téma. Levelet nem közlök hozzá, mert minek, úgy is tudja mindenki, miről van szó. Így is van, eltaláltátok, a múlt havi Vírus (a PC meg a CD) Gurukról beszélek, illetve a hozzá tartozó magyarázatról, mert hát ilyen is van. Közben meggondoltam magam, mégis közlök egy levelet.

T. Szerkesztőség (Hi Brazil)! Hallottak már a „W95.CIH.1075“ (alias: PE_CIH) nevű vírusról? Ha érdekli önöket, akkor megtalálják a 1998/9-es CD-jükön!!! 23 file van vele megfertőzve!!!!! (+ az én gépem) Most az, hogy nekem sikerült megoldani a vírusmentesítést, az egy dolog. De! Nem kevés 10-14 éves gyerekeknek (is) adom el havonta az Önök „szaklapját“ (Brrrrr). Nem akarom ragozni hogy azok a szerencsétlen gyerekek (hogy megvették az Önök újságot) mennyit rohangálnak majd, mire sikerül rendberakniuk a gépüket. Hogy teheti meg, egy ilyen nagy pédányszámban megjelenő magazin, hogy tudtukkal vírusosan kiadják? Vagy azzal a kis cetlivel le van tudva a dolog? (és akinek nincs internet-je?) Mert az, hogy ha mondjuk a következő számban szóltak volna az egészről (és mellékelik a vírus ellenszerét), akkor úgy gondolja az ember, hogy „jól van, becsúszik néha az ilyen“. Volt már ilyenre példa! De hogy vírusosan kiadni... Több féle víruskereső is felismeri, van ami le is szedi!!! pl.: nav4.0(08.12 upgrade-del)! Üdv.

(Kovács Zoltán, Budapest)

Ebben a levélben, ha jól megnézem, túlképpen benne is van minden kérdés, amiről írni szándékoztam, így legalább a levél gondolatmenetét követve fogom ezeket közzétenni, így egyszerűbb, arról meg nem is beszélve, milyen szépen telik vele ez a két oldal. Naszóval.

Egy. Bármily meglepő, hallottunk róla, csak sajnos nem időben, de erről később, és először nem pont ugyanezen a néven, erről viszont most ejtenék egy-két szót. Mint tudjuk, a dolgokat általában nem csak egy néven ismerjük, ez alól a tény alól a számítógépes vírusok sem kivételek, sőt. Ezt azért tartom fontosnak megjegyezni, mivel jónéhány levél érkezett, miszerint a CD-n nem csak az általunk jelzett dög található, hanem még egy másik is. Hát nem, ugyanarról van szó, csak ahány víruskereső, annyiféle néven írja ki, hogy melyik kórokozónak örülhetünk olyan nagyon.

Kettő. Nem tartozik szorosan a témához, talán pont tőlem egy picit hülyén is hangzik ez a kijelentés, de a PC illetve CD Gurut egyáltalán nem tartjuk „szaklap“-nak, sokkal inkább szórakoztató informatikai, illetve manapság divatos és szalonképes megfogalmazás szerint multimédiás újságnak. Vannak ugyan komolyabb témák benne, amiről igen hozzáértő emberek (itt nyugodtan mondhatjuk, hogy szakemberek) írnak, de ettől még nem vagyunk szaklap, mi legalábbis nem tartjuk magunkat annak. Bár előbb vagy utóbb a gaming business külön szakterület lesz, ugyanis ahogy a belőle származó bevételek exponenciálisan növekednek, úgy kezdik elismerni mindenfelé, hogy ez bizony érdekes és fontos terület, bár sznobéknál még ma is multimédiának hívják csak. De erről most ennyit.

Három. A kis cetlivel egyáltalán nincsen letudva a dolog! Legalábbis ami a vírusos korongok által okozott kellemetlenséget illeti. Mi is tudjuk, hogy nincs mindenkinek Internet-elérése, illetve ha van, akkor sem tud feltétlenül úgy bánni vele, ahogyan kell, de legalábbis megemlítettük, honnan lehet a leggyorsabban elérni az ellenszert annak, aki baromi korszerű és modern. Akit viszont még nem csapott meg a huszonegyedik század szele, annak ott van a szerkesztőség telefonszáma, amin készségesen adunk felvilágosítást és segítséget. Továbbá aki kéri, annak ingyen elküldjük a vírusirtó programot is lemezen, floppymeghajtó egysége valószínűleg mindenkinek van, és egy jól irányzott scan /adl /clean paranccsal a vírus múlt időbe helyezhető. Természetesen a következő CD-n is rajta lesz az ellenszer.

Négy. Nos, ez hosszabb és bonyolultabb fejtegetés lesz, tudniillik most azt kell elmondanom, miért került vírusosan utcára a CD. Azért megpróbálom röviden. Mint azt talán mindenki tudja, kiadás előtt a CD anyagát többször és többféle, az adott pillanatban legfrissebb víruskereső programmal ellenőrizzük, és ez nem csak süket duma, hanem valós tény. Ez pontosan így történt ebben az esetben is, csakhogy ezt a vírust az általunk használt aktuális víruskeresők és írtók még nem ismerték. Az említett Nav4.0 is csak 12-étől ismeri, ami jó, azonban a mi esetünkben nem kielégítő, mert a master CD 12-én már réges-rég elment gyártásra. Pech. Természetesen miután mi is felleltük a virnyákot, lehetett volna azt mondani a néhány tízezer darab elkészült CD-re, hogy irány a zúzda, aztán újracsináljuk az egészet, de ez sajnos nem ennyire egyszerű. Sajnos a Guru jelenlegi helyzetében a szóban forgó CD mennyiség (és ne felejtsük el, hogy a CD és a PC Guru CD-je egyszerre készült!) újragyártásának költsége túlságosan megterhelő lett volna, ami egészen egyszerűen és finoman fogalmazva azt jelenti, hogy a következő szám kiadása körül komoly bonyodalmak lehettek volna. Pontosabban fogalmazva, hogy mindenki értse, a kérdés ez volt: vagy újranyomjuk az összes CD-t, és akkor nincs baki, vagy a következő hónapban is megjelenik az újság... Tekintve azonban, hogy az említett dög ugyan veszélyes, viszont a mi CD-inken ennek egy olyan régebbi verziója van, ami jelenleg a gépek 99,9%-ára nem veszélyes (ugyanis a rombolását április 26-án végzi), ezért döntött úgy a vezetőség, menjen ki így az újság, de felhívjuk a problémára a figyelmet, és megadunk minden segítséget azoknak, akik a felhívás ellenére mégis sikeresen telepítették gépükre a kórokozót. Szerencsére eddig a legtöbb visszajelzés, amit kaptunk, meglepő módon nem anyázó, hanem elnéző hangvételű, ami akárhogy is nézzük, nagyon pozitív hozzáállás részetekről, köszönet érte. Igyekszünk, hogy a közeljövőben ne legyen ilyen probléma, de mint látható, ez nem csak rajtunk múlik. Végül még egyszer megjegyzem, hogy akinek gondot okoz a vírusirtó beszerzése, jelezze ezt a szerkesztőségben, és mi a lehető leggyorsabban küldjük az ellenszert. Természetesen akik úgy gondolják, hogy még porfogónak sem kell nekik a CD, azok a szerkesztőségbe visszahozva, vagy postán visszaküldve visszakapják a korong árát. ***(Szeretnék itt egy kis közbeírást alkalmazni, a HIX-en megjelent levelekre ezen a fórumon válaszolni. Ahogy olvasgattam a leveleket, feltűnt, hogy akik írtak, azok sem telefonon, sem e-mail-en („Akinek nem inge, ne vegye magára, de akinek igen, az öltözködjön fel!“ - Hofi Géza) nem kérdeztek meg minket, nem tájékozódtak, CSAK FENYEGETŐZTEK és a..áztak ránk. Szerintem véleményt egy adott témáról csak akkor mondjon valaki, ha előtte a problémát minden lehetséges szempontból megvizsgálta. - a törd.)***

EGY (AMÚGY NEM ÉRTELMETLEN) KÉRÉS

Hi,Brazil! Örülök, hogy írhatok neked - a mi kis városunk könyvtárából. Na hagyjuk a rizsát, jó az újság meg minden. Szóval kérni szeretnék valamit. Gondolom sokan nincsenek tisztába a 3D-s kártyák körébe tartozó szavakkal. Ezalatt kell érteni az ilyen dolgokat: alpha blending, trilinear texture mapping stb... Ez ügyben kéne megkérni az illetékest a szerk.-ben, hogy néhány szóval leírja ezeket a bonyolult nevű effekteket. Most más. A Levrov cool, a Tunning alias Hardverfórum cool rulez. Az újság oldalán a 98/x kitűnő ötlet. Előre is köszi, hogy a levelemre a PCGURU-ban válaszolsz (de csak azért mert otthon nincsen net-em) Szeasz! Jó írást :-))

F.K. Chris

Hát igen. Tulajdonképpen akárhogy is nézzük, ez a 3D-s kártyához és dolgaihoz kapcsolódó kérés igazából sokakat érintő téma, szerintem az olvasók nagy többségének meglehetősen kevés fogalma van a leveledben említett, illetve nem említett fogalmakról. Ha jól emlékszem, valamikor régen megjelent itt a PC Guruban egy cikk, amiben ezeket a dolgokat boncolgatta és magyarázta valamelyik okos cikkíró. Nem tudom már megmondani, ki volt (én biztos nem, ezekhez nem értek, bár persze én is nagyon, de nagyon okos vagyok...), de majd körbekérdezek, és felvetem ennek a cikknek a megismétlését, természetesen kibővített formában, hogy lehetőség szerint minden funkció jól meg legyen magyarázva. Addig is esetleg böngészd át a régebbi számokat, ami mellesleg szórakozásnak sem utolsó, vagy az Interneten keresgélj utána, biztos találsz róla sok mindent. Mindenesetre a cikk megjelenését szorgalmazni fogom.

LEVÉLKE (KI HITTE VOLNA)

Hi Brazil koma! Az új design nagyon cool (igaz már elég sok ideje, de csak most van kedvem levelet írni)! Eddig még nem volt megrendelve nekem CD-s PCGURU (jó magyarosan, ahogy kell :-)), de most már van, szóval kíváncsian várom.

Ennek örülök, de tényleg. Gondolom, kíváncsiságod mellett csak a meglepetésed volt nagyobb, hogy extra vírussal szállítottuk az előző számot. Rulez. Na, ezt most csak azért szúrtam ide be, mert közben eszembe jutott, nem csak mi voltunk azok, akik ezzel a vírussal szállítottuk az újság mellé a CD-t. Pontosan nem emlékszem melyik igen nagy példányszámú nyugati játékmagazinnak sikerült ugyanezt megjátszania, de tény, nem csak mi követtük el ezt a hülyeséget. Mindenesetre felemelő érzés, hogy nem vagyunk egyedül, sőt mi több, ezek szerint tök nyugati színvonalat vagyunk képesek produkálni. Bár az igaz, ez most éppen nem nagy dicsőség...

Más: Mortal Kombat-ban (most speciel a 4-ről beszélek, de ez az összesnél probléma) hogyan lehet előhozni az olyan kivégzéseket, amiben UP van? Hiszen akkor mindig

ugrik egyet a figura! Amúgy meg betehetnétek az újságba MAGUS rovatot (tudom ez egy informatikai magazin, de kártyákról is szó volt, vagy nem?) Amiben időnként leírnátok új szabályokat meg ilyesmik. Persze ez csak akkor kivitelezhető, ha van nálatok valaki hardcore MAGUS-os! Na ennyi voltam, ciao!

(Szatmári Zsolt alias ShadoW)

ui: Én már több mint 3 és fél éve olvasom az újságotokat, ezért megérdemlek egy piros pontot :-)

A piros pontot beírtam, ha összejön három, akkor kapsz majd egy Gurus matricát is. Ellenben most nem kapsz választ az MK4 kérdésre, egyrészt azért, mert ne legyél telhetetlen, vagy piros pont vagy MK4, másrészt mert történetesen fogalmam sincs arról, hogyan kell szakszerűen elvégezni az említett kivégzéseket. További rossz hír, hogy MAGUS rovat nem lesz a Guru hasábjain, ehhez nincs szakértőnk. De ha jól tudom, van a piacon olyan szerepjátékosoknak szóló magazin, ami foglalkozik a MAGUS-sal is, bár nem vagyok otthon ezen a területen. További információkat talán az újságárusoktól tudsz beszerezni, még azon is csodálkozom, hogy nekem hirtelen ennyi minden eszembe jutott. Hihetetlen.

PROGRAMMÁSOLÁSI TAPASZTALATOK

Hányazóra, Brazil? **(Nem, az enyém éppen nem, szerencsére nem is szokott. Brazil)** Az augusztusi Levrovban írtad, hogy valaki már igazán írhatna levelet valami értelmes témáról, pölö a kalózkodásról. Én speciel tapasztalat miatt ítélem el a játékok beszerzésének ezt a módját. Eddig se voltam oda érte, de most már pláne.

Na ja, tényleg írtam, hogy nem baj, ha valaki értelmes témákkal is megkeres, a kalózkodás témát éppen csak úgy felvetettem, nem gondoltam, hogy ennyien fognak reagálni. De ez persze nem baj, sőt. A te leveledet azért raktam be, mert kevesen írnak saját élményeikről, inkább csak véleményeket, általános hozzászólásokat kapok, pedig biztosra veszem, mindenkinek van saját tapasztalata. Kíváncsi vagyok, mikor kapok olyan levelet, amiben egy nagybani sokszorosító írja meg véleményét (természetesen név és cím nem érdekel), amire amúgy tényleg kíváncsi lennék. A levrov mindenki előtt nyitva áll.

Az úgy volt, hogy egy osztálytársamnál kipróbáltam a Heroes of Might and Magic 2-t. Megtetszett, és gondoltam, nem dől össze a világ, ha leíratom. El is vittem egy helyre, ahol állítólag már aznap kész lesz. Persze csak másnapra ígérték, mivel sok volt a megrendelő. Másnap megyek érte, látom, hogy üres a tok. Reklamálok, kis keresgélés, majd közlik velem, hogy sajnos nem találják, de sebaj, ha várok egy órát, megírják. Kivártam az órát, megyek be, ott elmondják, hogy elrontották valamiért. Itt telt be a pohár, mentem haza. Rá jó két héttel megint mentem oda, leadtam, mentem érte másnap, erre a képembe vágják, hogy a lemez hibás és ezért nem lehet rendesen leírni. Aaaaaaaaaaaaaaaaargh... Amit még utálok a kalózkodásban az az, hogy mi van akkor, ha veszek egy íratott játékot, és teszem azt installálásnál kér egy kódot, ami az mondjuk eredeti CD-tok hátulján van? Szívás. Nem ragaszkodom ahhoz, hogy betegyél a Levrovba, de azért jó lenne.

(Safranka Máté)

Kellemetlen tapasztalat, valóban lehangoló. Leveled leközlésével nem az volt a célom, hogy bemutassam, íme így jár mindenki, aki programmásolásra adja a fejét, ez már a fertő, dögszag és rohadás, hanem mindössze annyi, ilyen is van. Igazából nem nagyon tudom megérteni azokat a klónozó szakmunkásokat, akik fent leírt módon adják elő magukat, végül is az ő érdekük az lenne, hogy a megrendelőket normálisan kiszolgálják, mert akkor többször is visszamennek, több másolás, több bevétel stb. Azt szándékosan nem írtam, hogy „tisztességesen" járjanak el, mert ez erre a munkára véleményem szerint jelen esetben nem feltétlenül alkalmazható, de legalábbis a betyárbecsületet elvárná tőlük az ember. Na mindegy. Nem tudok mást javasolni, legközelebb inkább vedd meg azt a játékot, ami nagyon tetszik.

QUAKE ON THE NET!

Hi Barzil!! Még csak kezdő QUAKE-ző vagyok és szeretném megkérdezni, hol a francba találok olyan helyet az interneten ahol összemérhetem a tudásom valakivel? Tehát van-e ilyen web site!!! Köszi!!!

(Czeglédi Péter)

A lehető legjobbhoz fordultál, mindent tudok a kvékről, állati profi vagyok, már játszottam vele körülbelül háromszor. Ja nem, a táborban még néhányszor hálózatban, az jó volt, különösen azért, mert nem csak mindig engem lőttek le, hanem nekem is sikerült néha levadásznom valakit. Igazából tényleg nem is rossz játék, de nekem csak hálózatban tetszett. Szóval nem csodálkozom rajta, hogy ilyesmin töröd a fejed. Bár véleményem szerint, ha nagyon kezdő vagy, akkor tréningezzél elég sokat, nehogy egyfolytában te legyél az, aki a földön fekszik darabokban. Na, de a lényeg. Bevallom neked férfiasan, az életben még sosem játszottam ineten Q-t, és szerintem egyhamar nem is fogok, de ha erre adnám a fejem, akkor sem esnék kétségbe, van hova fordulni. Elsősorban gondolok itt Shoebaron, illetve Chris kollegáimra, akik nagyon benne vannak ebben a buliban, ők meg tudják mondani, hova és hogyan kell fordulnom. Na most a te kedvedért meg is kérdeztem, a válasz az volt, menjek szépen a quake.pganet.com site-ra (amit mellesleg Quake.hu néven ismer a fél ország), ott le van írva minden szépen pontosan. Tehát ezek után azt javaslom neked, menj a quake.pganet.com site-ra, ott le van írva minden szépen pontosan.

KIRÁLYSÁG

Csá Guru Team!!! Királyok vagytok mint a búzasör!!! Na pá!!!

(Joe, Nagykanizsa)

Hát ehhez nincs mit hozzátennem, valóban így van, a búzasör valóban király. Esetleg annyit azért mégiscsak megjegyezném, hogy citrommal sokkal, de sokkal jobb. Ja, ez persze csak a búzasörre és nem ránk, illetve az újságra vonatkozik, bár ki tudja, még az is lehet, hogy citrommal mi is élvezhetőbbek vagyunk.

VÉGÜL EGY KIS NYÁRI ÉLMÉNYBESZÁMOLÓ

Hi te Brazil, meg a törd is, meg mindenki aki ismer, meg aki nem ismer, meg na stb :-):-):-):-):-):-)!!! Először is amíg el nem felejtem, az utolsó bekezdésnek örültem legjobban a levrovban. A PAINTBALL ra gondolok itt, mert mi itt vagyunk egy banda, akik nagyon-nagyon sokat játszunk, már a múltkor azon gondolkoztunk, hogy elmegyünk valami versenyre, de mégsem jött össze a dolog. De ha gondoljátok, akkor esetleg kihívjuk az egész guruteamot egypár meccsre, csak az a gond, hogy hogy visszük át a fegyvereinket a határon, esetleg átjöhettek ti is ide, vagy felváltva, de azt majd megoldjuk valahogy.

Ez nem annyira egyszerű, mint azt gondolod. Nem az utazással meg a fegyverek ide-oda cipelésével lenne itt gond, hanem azzal, hogy olyan időpontot találjunk, ami a Guru Team legtöbb tagjának megfelel. Aztán meg arról már nem is szólva, hogy komolyan alulképzett a csapat ilyen téren. De semmi sem lehetetlen! De most lássuk a beszámolót, jó helye van itt a levrovban, igaz, hogy helyette ki kellett vágnom a levrovba szánt részt, de sebaj, mert ez legalább érdekes, és ehhez nem is kell semmit hozzáírnom.

Na most arról szeretnék írni, hogy voltam egy nagyon érdekes helyen, és hogy nagyon, de írtózatosan nagyon jól éreztem ott magam, és hogy az ilyen akciókról kevesen tudnak, pedig sokakat érdekelne is a dolog. No most elmondom hol voltam. Egy biztonsági szolgálatnál dolgozom (is), és itt ugyebár pontokat kell szedni ahhoz, hogy az akciósok közé kerüljön az ember. Na hát felajánlották, hogy egy elitkiképző tesztet is a pontozólistára vesznek. Egyedül csak én mentem el oda, mert mindenki puha lett a teszt tartalmától, pedig nem is volt olyan szörnyű. A tesztet nem írom le, mert az nem érdekes, de a körülötte folyó aktivitások igen. Na most ugrottunk ott RopeJumpingot, ami egy bomba dolog. Ja ha valaki ismeri a Bungee-t, akkor ez még jobb. Egyszerűen felmegy az ember egy vasúti hídra és onnan kb. 200 méter mélységbe leugrik, kötéllel természetesen, hogy ne tépjen szét mikor visszaránt, annak megvannak a maga titkai. Elárulom, úgy kell ugrani, hogy a kötél mindig feszes legyen, vagyis inga mozgást végezzen. Ugrottam ott Bungee-t is, ugyanarról a hídról, másztam sziklákat, gyorsleköteleztem, gyorslecsúsztam vízbe a hídról, meg egy csomó más adrenalinsportot is végeztem. Gondolom most mindenki azt mondja na és, ezt nálunk is meg lehet csinálni, csak meg kell fizetni. Nos a bibi az, hogy ez marha olcsó volt (5900 Sk = kb. 36.000 Ft), és kaptam certifikációt is, vagyis kaptam egy (4), papírt arról, hogy én elvégeztem a kurzust és hogy az egész világon ezt elismerik. Szóval megcsináltam a búvárkurzust, a parakurzust (ejtőernyőugrás), a sziklamászokurzust, és a lövészkurzust pisztolyra és puskára egyaránt, valamint megtanultam hogyan kell reagálni vészhelyzet esetén, és még PAINTBALL-oztam is szinte minden nap. Ehhez pedig még jött az elitkiképzés, ahol megtanítottak pár elitosztag bevetési taktikát, a speciális önvédelmi fogásokat, és megtudtam azt is, hogy mennyit bírok vagy nem bírok ki, és hogy mennyire vagyok nem vagyok képes magam feltalálni kaja, pia nélkül az erdőben, elzárva minden technikától. Ha valaki elmenne csak fél a teszttől, ami 48 óráig tart, és kb. 100 km-et kell megtenni ahhoz, hogy az ember átmenjen rajta, akkor annak nem kell félnie, mert nem kötelező, egyszerűen fel lehet adni bármikor, félni nem kell, mert vagy 5 dzsippel mászkáltak körülöttünk, orvosi felügyelet mellett, szóval ahogy valakinek valami baja lett, azt rögtön ellátták elsősegéllyel. Az úton pedig, kezünkben egy térképpel, meg egy iránytűvel, meg 25 kg a hátunkon + amit mi vittunk száraz zokni trikó stb, elegendő kert gyümölcsfa, meg más kaja található (kocsma nincs). **(Nem megyek. Brazil)** Egyszóval nagyon kimerítő volt, de nekem nagyon tetszett. Az emberek nagyon barátságosak voltak, mindenki segített a másikon, és mindenki igen ,de igen jófej volt. Egyszerűen nagyon kellemes volt, és még soha nem nevettem annyit mint ott. (...)

(Dr. Pálházy Vojtech)

Mindenesetre nem semmi kis kaland, biztos nagyon jó volt. Azt nem állítanám, hogy mi ennyire eseménydúsan nyaraltunk, éppenséggel a tábor nem volt rossz, és ott is volt, aki igen komoly kiképzést kapott, pl. Mocsy azt hiszem, tudna mesélni, ha akarna, de nem akar. Én sok szempontból roppant mód élveztem a nyarat, sok olyan dolgot éltem át és kaptam, amit sosem felejtek el, de hát a nyár sajnos már a múlt, még akkor is, ha sok jó maradt utána. Nem baj, majd jövőre folytatjuk. Levrov viszont nem jövőre, hanem egy hónap múlva, addig is csocsi mindenkinek, irtsátok a vírust kitartóan.

Puszipá.

Brazil
brazil@westel900.net

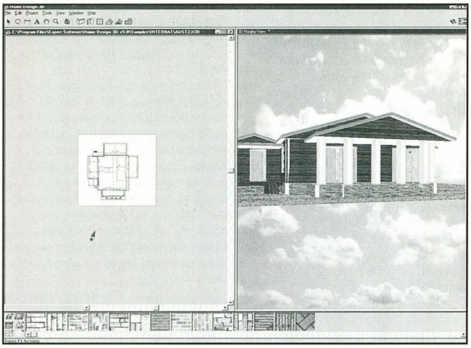
Cyberstone

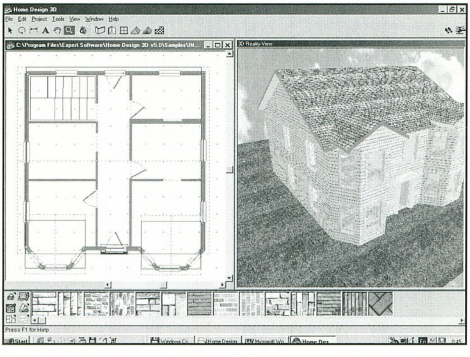
CD ROMOK

HOME DESIGN 3D
LAKÁSTERVEZŐ 3 DIMENZIÓBAN

Nagyon sokszor van úgy az ember, hogy most leül és megtervezi álmai házát, amit ha anyagi keretei engedik fel is fog építeni. Sajnos ehhez a feladathoz nem elég a képzelőerő és a lelkesedés, ha ténylegesen használható terveket akar az ember készíteni, akkor nem árt hozzá némi építészeti képzettség. Nos, ez a program messze nem ilyen célra készült és nem is ez volt a fejlesztők célja, de ettől függetlenül igen profi házterveket lehet vele készíteni. A program eredetileg angol nyelven kommunikál az emberrel, a telepítéskor kérhető magyar nyelv a help-rendszerre vonatkozik. Annak aki egy kicsit is foglalkozott számítógéppel, semmiféle nehézséget nem okozhat a program kezelése, alapfokú angol nyelvtudással teljesen el lehet vele boldogulni. A help igen profi módon lett megvalósítva (több más programmal ellentétben), legalább akkor munka fekszik benne, mintha az egész programot magyarították volna. Ha bármilyen funkcióban bizonytalanok vagyunk, a felvetődő kérdésre biztosan választ kaphatunk. Az elkészített terveinket természetesen lementhetjük, és csendesen pihenhet winchesterünkön a megvalósításához szükséges mennyiségű pénz előkerítéséig. Lehetőség van továbbá a produktumunk Autocad DXF formátumban való exportálására is, így professzionális tervezőprogramokkal tökéletesíthető és véglegesíthető az eredetileg amatőr célokat szolgáló terv.

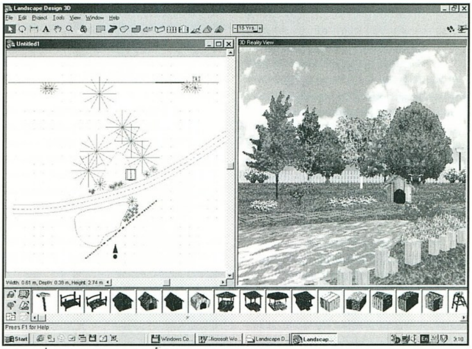
A gyakorlatban a program használata korántsem olyan egyszerű, mint gondolnánk. Sokszor neki fogunk futni, mire valami épkézláb dolgot sikerül kihoznunk a programból. Szerintem mindenképpen érdemes élni a felkínált lehetőséggel: viszonylag sokféle előre elkészített házterv között válogathatunk, melyeket természetesen tetszés szerint módosíthatunk saját elképzeléseink alapján. Ez mellett a főbb részek is egyetlen egérvonással építhetők fel, pl, tető, falak, ablakok, stb. A kész épület egyelőre még üres, tehát nekifoghatunk berendezni a belső teret. Külön kis library-k léteznek mindenféle belső elemmel (pl. lépcsők, oszlopok, szekrények, polcok, zongora, kandalló, stb.), ezek felhasználásával tudjuk teljessé tenni mesterművünket. Természetesen ezek a dolgok stílus és felhasználási terület szerint külön-külön csoportba vannak osztva. A terv bármilyen állapotában körüljárható a nézeti ablakban, a cipőtalp ikonra klikkeléssel közelről, a helikopterrel pedig madártávlatból csodálhatjuk meg munkánkat.





LANDSCAPE DESIGN 3D
KERT-TERVEZŐ 3 DIMENZIÓBAN

Az előző program folytatásaként, kiegészítéseként vagy akár önálló programként is felfoghatjuk a Kert-tervező programot. A legfontosabb dolog az, hogy a lakástervező programban elkészített álomházunkat áthozhatjuk a kert-tervező programba, és felépíthetjük mellé az álomkertet is. A program kezelése sokkal egyszerűbb, hiszen csak a beépített objektumok megfelelő elhelyezését kell megoldanunk. A különféle növények (virágok, cserjék, fák) mellett az olyan dolgok sem maradtak ki a programból, mint a kerti sufni, kutyaól, medence vagy éppen a kistalicska. A két program kombinációjával nagyon könnyen megvalósíthatjuk álmaink „luxusingatlanát".



SakmaN

INFO

AUTOMEX MULTIMEDIA
1077 BUDAPEST,
WESSELÉNYI U. 21.
TEL.: 461-5700

Cheat

SZIGORÚAN CSAK CSALÓKNAK!

CARMAGEDDON 2 - DEMO

Ha játszani szeretnénk mindegyik kocsival a demoban, akkor nincs már dolgunk, mint a GENERAL.TXT-ben átírni, hogy melyik kocsit töltse be a program. Alapesetben ez EAGLE3.TXT. A data/cars directoryban találhatjuk meg a file neveket, ha például a kamiont szeretnénk, akkor VOLVO.TXT-t kell beírnunk a file-ba.
Ha nem szeretnéd, hogy 10 perc után kilépjen a játékból, akkor töröld le a DATA alkönyvtárból a REAME.TXT file-t.

GET MEDIEVAL

mpkfa God Mode
mppos Global position
mpfps Frames per second

OUTWARS

MACLEOD isten mód
DIRTYHARRY végtelen lőszer
BUZZ szárnyak
FRAMERATE frame rate
PHANTOM F11-re ésF12-re kémkedő lények
GOHOME start pozíció
THRASHER ellenségek a radaron
TIMEWARP küldetés óra eltüntetése
WEAPONCAM a kilőtt lövedék követése
SINGLETRAC üzenet: „Singletrac Rules!"
KEYMASTER védelem, lőszer, energia
JUMPOASIS ugrás az Oasis pályára
JUMPANUBIS ugrás az Anubis pályára
JUMPRAGNAROK ugrás a Ragnarok pályára
JUMPJUGGERNAUT ugrás a Juggernaut pályára
JUMPDEAD ugrás az utolsó pályára
BAUMER ?
SHOWALL minden a térképen
SNIPSNIP fighter csere
BIGEARS ?
BIGBROTHER ?
WARPME ?

WARHAMMER: DARK OMEN

A menüben gépelhetjük be:
FUDGEISLUSH Book cheat
CTRL C&G 1000 gc a kasszába
CTRL C&T 1000 gc-t kivesz a kasszából
CTRL C&E A kiválasztott egység tulajdonságait javítja
CTRL C&U A kiválasztott egység megállíthatatlan

BRINGEMON - BATTLE CHEAT

F12 Harc átlépése

CTRL-t nyomva tartva Ellenséges egységeket is kiválaszthatunk
K a lövés közben 100%-os lövési pontosság a kiválasztott egységnél
W Mágikus pontok felnövelése

INCOMING

A főképernyő alatt gépeljük be, hogy NUMBERONEDACRESTREET, mely egy új menüt ad, engedélyezi a cheat-eket, és 5 titkos pálya is elérhető.
A kódokat a SHIFT lenyomása mellett használjuk:
WIREWEWAITING Textúrák kikapcsolása
WHATSTHEPOINT Vonalgrafika bekapcsolása
SOLIDASAROCK Sérthetetlenség
FLATBROKE Nincsenek árnyékok
GOURAUD Gouraud shading bekapcsolása
OLDMACDONALD A farm biztosítása az ugráló tehenektől
FLYMETOTHEMOON Verseny a holdon
HAVEALL Mindent megkapsz
SUPERDAISY Egy lövéssel lelőhetsz bárkit
SUPERSHOOT Egy lövéssel lelőhetsz bárkit
INVUNERABILITY Sebezhetetlenség
INFINITELIVES Végtelen élet
INFINITEWEAPONS Végtelen fegyver
MASTEROFTHEUNIVERSE Textúrák ki/be
Cheat billentyűk be/ki:
F2 Könnyű lövés
F3 Sérthetetlenség
F4 Végtelen élet
F5 Végtelen fegyver
F6 Smart bomb
F7 Quit
F8 Jelen állás elmentése
F9 Állás visszatöltése
F10 Frame várakoztatás
F11 Restart

PANZER DRAGOON

A főmenüben: Z, C, Z, C, UP, DOWN, UP, DOWN, LEFT, RIGHT a gyorsabb játékhoz
Játék közben: UP, A, RIGHT, A, DOWN, A, LEFT, A, UP, S, D a sárkánnyal való játékhoz

PRINCE OF PERSIA 2

Indítsuk így a játékot: PRINCE2 MAKINIT
Ezután játék közben a következőek a lehetőségeink:
\+ Időt ad
\- Időt vesz el
K Összes ellenség kinyírása
R Feltámadás
F1 Helyzet megmutatása
F3 Játékos megmutatása
F6 Fejléc
SHIFT-T Energiát ad
SHIFT-K Energiát vesz el
SHIFT-R Szoba számát kiírja és jobbra ugrik egyet
SHIFT-W Szoba számát kiírja és balra ugrik egyet
SHIFT-I Lefelé nézhetünk
SHIFT-B Prince
ALT-N Pálya ugrás
ALT-D DUMP?.TXT készítése

AGE OF EMPIRES

Játék közben a chat boxba írhatjuk be a kódokat:
PEPPERONI PIZZA 1000 food
WOODSTOCK 1000 wood
QUARRY 1000 stone
COINAGE 1000 gold
STEROIDS Gyorsabb építkezés
REVEAL MAP Teljes térkép
NO FOG Köd eltüntetése
PHOTON MAN Lézeres ember
BIGDADDY Rakétás ember
E=MC2 TROOPER Futurisztikus katona
BIG BERTHA Nehéz katapult
JACK BE NIMBLE Tüzes katapult
MEDUSA Medúza csere
FLYING DUTCHMAN Flying Dutchmen
ICBM 100 távolsági pont a ballisztának
HOYOHOYO 600 ütés pont és extra sebesség a papnak
GAIA Irányíthatod az állatokat
HOME RUN Pálya megnyerése
RESIGN Pálya elvesztése
HARI KARI Suicide
DIEDIEDIE Mindenki kigyilkolása
KILL# # pozíciójú játékos kinyírása
DARK RAIN Átmeg a fékon és vizen jár
BLACK RIDER A nyilasokból fekete lovasok lesznek
I AM GOD Diplomata az ellenfeleknek
IDORULES Elpusztíthatatlan épületek
TOUR DE FORCE Minden extra a tiéd

ANGBAND

A varázsló módhoz nyomjuk le a CTRL W-t játék közben. Ezután a SHIFT H-ra megjelennek a lehetőségek.

ATOMIC BOMBERMAN

A főképernyőn nyomjuk meg hatszor a CTRL E kombinációt, a pálya editor eléréséhez.
A játék data/sound könyvtárában találhatunk egy-két képet a fejlesztőkről.

BART VS. THE SPACE MUTANTS

Játék közben:
COWABUNGA isten mód

BIRD HUNTER

Vadász és térkép módban egyaránt:
DGGOLDENEGG Másképp repülnek a madarak
DGLUCKYDUCK Sok, sok madár :)

Csak térkép üzemmódban:
DGBIRDSEYE Madár ikonok kijelzése
DGWARP A vadász bárhova elteleportálhat

Csak vadász üzemmódban
DGEGGSACT Megjavítja a fegyvert
DGFAMINE Madár kreálás
DGPREDATOR Predator effect
DGSNOWGOOSE Időjárás effects

DEEP SEA TROPHY FISHING

Játék közben használhatjuk:
ds10x 10x több hal van
dsnobreak Akasztás lesz
dscatchnow Mindig lesz hal
dsbluemarlin A következő hal Blue Marlin lesz

NAM

NVAGOD isten mód
NVACALEB isten mód
NVASHOWMAP teljes térkép
NVABLOOD összes fegyver
NVUNLOCK mindent kiold
NVAMATT Radio
NVDUKE Not sure?
NVACLIP clipping
NVALEVEL### pl. 205 Episode 2, Level 5
NVARATE gyorsaság
NVADEBUG Debugs
a NAM.cfg -t editálhatjuk:
;ScreenMode
; - Chained 0
; - Vesa 2.0 1
; - Screen Buffered 2
; - Tseng optimized 3
; - Paradise optimized 4
; - S3 optimized 5
; - RedBlue Stereo 7
; - Crystal Eyes 6
ScreenMode = 1

Ha 1-re állítjuk, akkor 800*600-ban is játszhatunk.

DEATHTRAP DUNGEON

A config.dat file-ban (Deathtrap Dungeon\Asylum directory) a PROGRESS sort változtassuk meg:
PROGRESS 1023
Ez után az összes pályán játszhatunk.

DILBERT'S DESKTOP GAMES

Játék közben gépelhetjük be a kódokat:
ALT+I 25 points a Bonus pontokért
ALT+N sérthetetlenség

Bear™

Külvilág

AMI NEKÜNK TETSZIK

KÍNOK KÍNJA BULIRA FORDÍTVA

Hát emberek, az idei nyárnak is vége lett egyszer, fájó az egészben, hogy éppen most, jelen sorok írása közben, örömteli mindebben, hogy szerencsére nem töltöttem tétlenül fiatalságom utolsó éveinek leforróbb nyarát.

Minden úgy indult, mint minden évben, piszkos nagy meleg, cikkleadás, a vizsgák végsőkig történő halasztása (idén rekordkísérlettel, ami szinte sikerült is, ugyanis a vizsgaidőszak utolsó hetében ugyanannyi vizsgám volt még vissza, mint a legelsőben). Szívem pörgött, hajszálaim őszültek, de tudtam, ha ennek vége, mindent kibírok, s akadályt elém maximum egy meteor vagy némi rákszűrésen át nem esett leguán okozhat.

Hihetetlen, de sikerült megmentenem a tanári kart attól, hogy engem +1 évvel tovább kelljen elviselniük, minek eredményeképpen hatalmas mosollyal arcomon enyhe indiánszökdelést társítva amúgy is szokatlan mozgáskultúrámhoz loholtam hazafelé, gondolván, az elkövetkezendő két hónap nem megvetendő semmittevésére. Na, ebben az egyetlen pontban tévedtem, s némi haveri unszolásra belevetettem magam az " Első túlélő kalandtúra " néven futó vállalkozásba, ahol (a túlélő szót én viccnek vettem) huszonnégy csapat, minimum hat fővel, egy héten át tartó, észveszejtő versenybe kezdett iránytűvel, hegyek megmászásával, némi katonai akadálypályával, s a végén, izomlazításképpen, az addigra enyhén eldeformálódott testemet a Balaton átúszására kényszerítve, nem gondolván arra, hogy az 5.3 kilométer még gyalog is sok, nemhogy úszva. De valahogy mégis sikerült, köszönhető azoknak a cimboráknak, akikkel a táborban megismerkedtem, s persze saját csapatunknak zárójelben jegyzem meg, mi a legendás RETTEGETT FAVÁGÓK néven futottunk.

A már említett cimborák egy budapesti, jórészt gyeplabdázókból álló csapat, mely a "NÉZZ HÜLYÉN KÖSZ" néven vonult be a köztudatba, valamivel jobb helyezést értek el, mint mi, s teljesítményükért joggal vehették át, igaz, hangos nevetéssel kísérve, az egyhetes NATO kiképzést.

Azt hiszen, én röhögtem a legjobban, aminek meg is lett az eredménye, telefonhívás Pestről, a "MEGÜRESEDETT EGY HELY, TE FOGSZ VELUNK JÖNNI" tartalommal bírt, ennek következtében egyenes út vezetett Szolnokra NATO kiképzésre. Nem igazán izgultam, tudtam, addig még egy hét, közben PEPSI Sziget, ott úgyis valami maradandó sérülést szerzek, ergo NATO ugrik.

Na, ezért a maradandó sérülésért mindent el is követtem barátaimmal (Kispál és a Borz koncert, Pál Utcai Fiúk, Quimbi) mindenbe beleadva apait-anyait, közben az esti szigethíradókat nézve bebizonyosodott magamban, ide az emberek tényleg azért jönnek, hogy egy hétre a hétköznapjaikból kilépve, gátlások nélkül egy őrületes buliban vegyenek részt, ahol mindenki barát. Mindent beleadva mégis túléltem az első napokat, s végre elérkezett a várva várt s valószínűleg tömeghisztériába csapó Soltész Rezső koncert. Ez igen, koncert a javából, töménytelen ember extázisban énekli a jól ismert nótákat, s egy emberként énekeltük a "SZÓLJON HANGOSAN AZ ÉNEK..." című dalt.

Ami már most biztos, Rezső élete leglátogatottabb, s legjobb koncertjét élte meg, melynek eredményeképpen talán a napokban aranyalbum készítésébe fog.

Sérülés nincs, NATO van. Egy hét kínok kínja, egy fantasztikus buli, őrületes társaság, a buli mutató végig 100%-on. Ajánlom mindenkinek!

Ami ezután jött, arról minden bizonnyal valaki más fog cikket írni GURU TÁBOR 1998 címmel. Ha ott voltál, tudod, mi volt, ha lemaradtál, bánhatod, egyelőre ennyit. Sziasztok!

Sasa

sasa1@freemail.c3.hu

TERRY PRATCHETT KÖNYVEK

Azt hiszem már rég kiderült rólam, hogy megszállott módjára olvasom a Terry Pratchett könyveket. Éppen a napokban jelent meg magyarul a **Mort**, melyben végre igazán a Halál kerül a középpontba. Szinte minden könyvben ő az egyik legpoénosabb figura, szóval azt hiszem, sokak szíve dobbant meg erre a hírre. Mort pedig annak a személynek a neve, akit a végzet ura kiválaszt kisinasának. Mort azonban valahogy másképp képzeli az egészet...

„ - TE KI VAGY, FIÚ?

- Mort, uram – felelte Mort. – A maga inasa. Emlékszik?

A Halál egy ideig bámulta. Aztán a tűhegynyi kék szem visszatért a könyvhöz.

- Ó, IGEN. MORT. NOS, FIÚ, ŐSZINTÉN MEG AKAROD TANULNI A TÉR ÉS IDŐ VÉGSŐ TITKAIT?

- Igen, uram. Azt hiszem, uram.

- NAGYSZERŰ. AZ ISTÁLLÓT HÁTUL TALÁLOD. A LAPÁT AZ AJTÓ MELLETT LÓG.

Lenézett. Fölnézett. Mort nem moccant.

- NETALÁNTÁN LEHETSÉGES, HOGY NEKED NEM SIKERÜLT FÖLFOGNOD A KÖZLENDŐM?

- Nem teljesen, uram – hagyta helyben Mort.

- GANÉJ, FIÚ. GANÉJ. ALBERTNEK VAN EGY TRÁGYADOMBJA A KERTBEN, ÚGY KÉPZELEM, AKAD EGY TALICSKA IS VALAHOL A HELYSZÍNEN. BOLDOGULJ VELE!

Mort gyászosan bólintott.

- Igen, uram. Értem, uram. Uram?

- IGEN?

- Uram, nem értem mi köze van ennek a tér és idő titkaihoz.

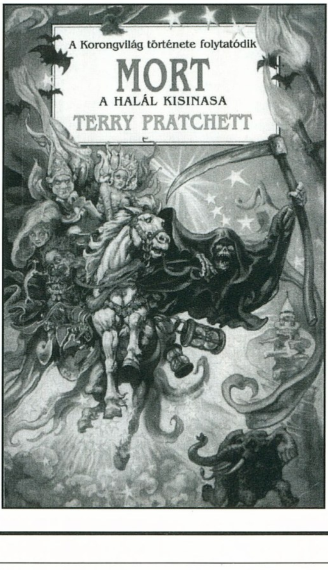
A Halál föl se pislantott a könyvéből.

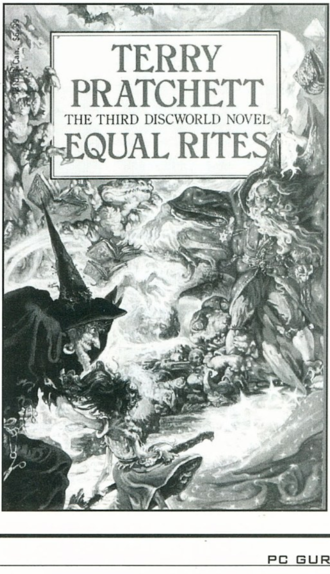
- EZ AZ - válaszolta -, AMIÉRT TANULNI VAGY ITT."

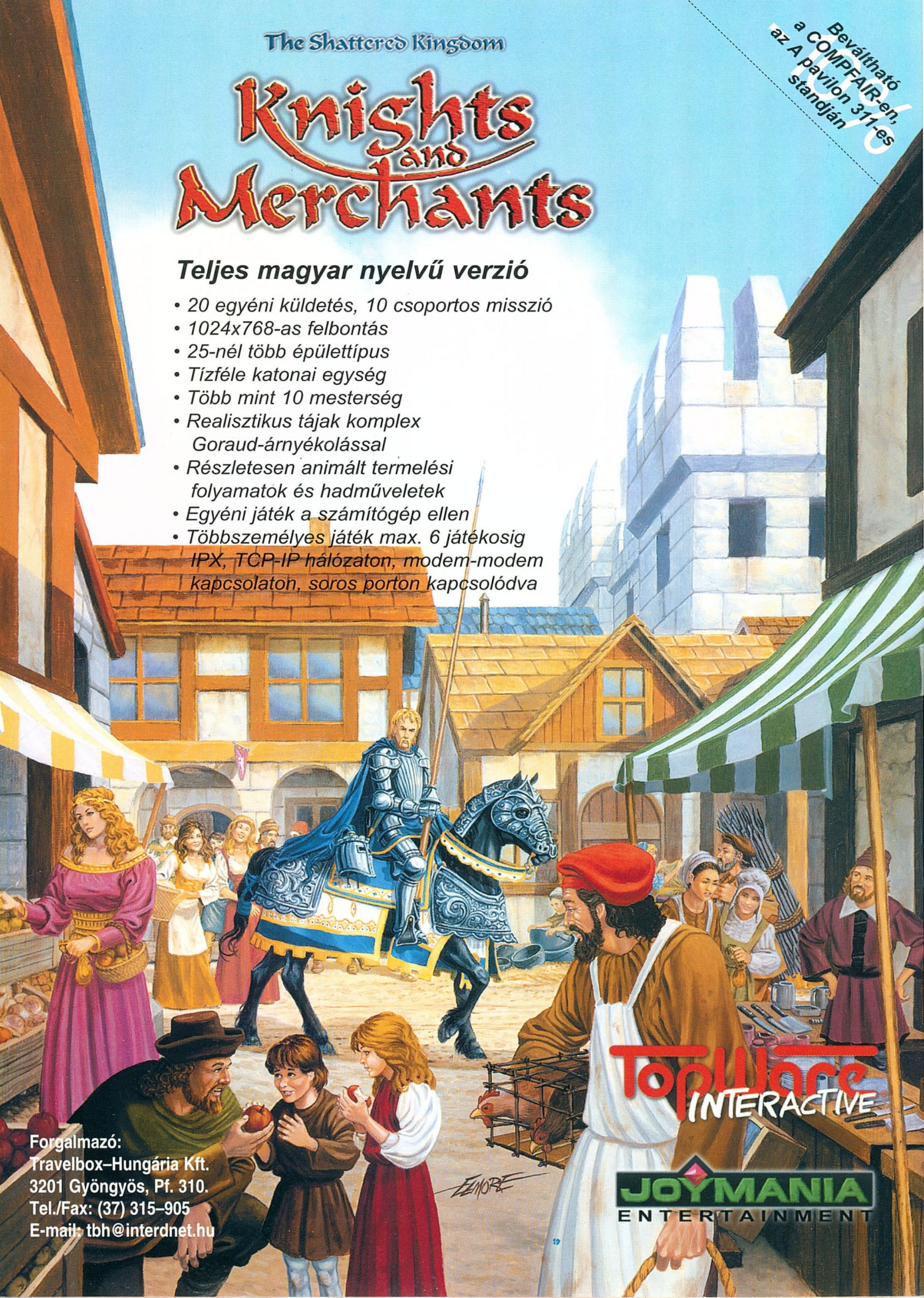
Semmiképpen ne hagyjátok ki ezt a könyvet sem, mert a Mágia színe és a Mágia fénye után természetesen nem merült ki Terry Partchett tárháza, sőt...

Azok, akik tudnak angolul, szerezzék be az **Equal Rites** című könyvet, amit igazán az író még a Mort előtt öntött szavakba, tehát ez a harmadik Korongvilág regény, csak nálunk nem jelent még meg. Ebben a kötetben is roppant érdekes dolgok történnek, hiszen Drum Billett, a varázsló, utolsó cselekedeteként, halála előtt néhány pillanattal, minden tudását és pálcáját egy nyolcadik fiú nyolcadik fiára hagyja ... Csakhogy – szokás szerint - valami balul sül el, ugyanis a nyolcadik fiú tulajdonképpen lány. A történet során kiderül szerencse vagy szerencsétlenség az, hogy Eskarina lesz a Korongvilág első nőnemű varázslója...

Lily





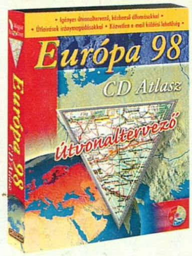


Beváltható
a COMPFAIR-en,
az A pavilon 311-es
standján
The Shattered Kingdom
Knights and Merchants
Teljes magyar nyelvű verzió
• 20 egyéni küldetés, 10 csoportos misszió
• 1024x768-as felbontás
• 25-nél több épülettípus
• Tízféle katonai egység
• Több mint 10 mesterség
• Realisztikus tájak komplex Goraud-árnyékolással
• Részletesen animált termelési folyamatok és hadműveletek
• Egyéni játék a számítógép ellen
• Többszemélyes játék max. 6 játékosig IPX, TCP-IP hálózaton, modem-modem kapcsolaton, soros porton kapcsolódva
TopWare INTERACTIVE
JOYMANIA ENTERTAINMENT
Forgalmazó:
Travelbox–Hungária Kft.
3201 Gyöngyös, Pf. 310.
Tel./Fax: (37) 315–905
E-mail: tbh@interdnet.hu

www.cyberstone.hu

Rendeljen most!

Magyar nyelvű CD-ROM újdonságok



Megjelent magyar nyelven a világ egyik legjobb útvonaltervező szoftvere!

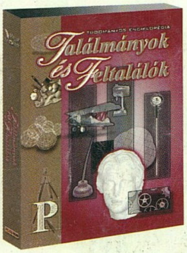
- 50 európai ország
- 530.000 km ábrázolt úthálózat
- Lépték: 1:300.000
- Útnyilvántartás készítésére felhasználható
- Alternatív megoldásokat is kínál
- Nyomtatható felület

Bruttó: 8.990 Ft

Bruttó: 4.990 Ft/db

Mindkét szoftver 3 dimenzióban tervez, a LAKÁSTERVEZŐ program akár többszintes házak terveinek elkészítésére is alkalmas, a KERT-TERVEZŐ pedig az ahhoz tartozó kert megtervezésére.

- a két szoftver egymással kompatibilis
- a programban a meglévő tervminták felhasználhatók
- szimultán 2 és 3 dimenziós nézet
- nyomtatási lehetőség
- építési költség és kölcsön törlesztési számítások



- Az első magyar tudományos enciklopédia
- Átfogja az emberiség technikai fejlődését a Kőkorszaktól - a XXI.-ik századig:
  - Informatika
  - Telekommunikáció
  - Földi-,vízi-, légi- közlekedés
  - Távközlés
  - Űrhajózás stb.
- Az általános műveltség szinten tartását és fejlesztését szolgálja

Bruttó: 8.990 Ft

CD-ROM Univerzum sorozat

Az Univerzum sorozat Shareware gyűjtemény, melyben minden CD-ROM több rövidebb, hosszabb játékot tartalmaz, játéktípusonként változó gyűjteményekkel, mint pl.: sport gyűjtemények, logikai-, akció-, kártya-, kocka, küzdő játékok, felhasználói segédletek, stb. Minden korosztály számára ajánlott. Az Univerzum sorozat előnyei:

- magyar nyelvű kezelőfelület
- magyar nyelvű borító
- magyar nyelvű utasítások

Bruttó: 1.990 Ft/db

Logic3 termékek

JT 226
Kormány és pedál

- Önkalibráló technológia
- 9 db tűzgomb
- 8 irányú kurzor
- Kormányforgatási szögkiválasztás
- Programozható gáz és fékpedálok

15.990 Ft+Áfa

JT 277
PC Trident pad

- Dupla funkciós, 8 irányú "D" pad
- Precíz 3D-s analóg hüvelykujj rúd
- 9 db érintés érzékeny tűzgomb
- Dupla funkciós "Top Hat" gombok
- CH / Thrustmaster kompatibilis
- LCD kijelző
- Automata tűz

9.990 Ft+Áfa

JT 272
PC Dominator

- Analóg joystick számítógéphez
- 4 irányú nézet vezérlő
- Tolóerő vezérlés
- LED kijelzés
- 4 db félautomata és automata tűzgomb
- Jobb és bal kezes mód
- CH/Thrustmaster kompatibilis

8.990 Ft+Áfa

MEGRENDELŐ KUPON

Küldje vissza a kupont a következő címre:

Automex Kft.
1410 Pf.: 185

Megrendelem a

....

.............CD-ROM-ot

Név: ....

Cím: ....

Tel.: ....

Helység: ....

Ir.szám: ☐☐☐☐

Guillemot termék

Race Leader kormány

- A kormánykerék beállítható pozícióval
- 180°-os rögzíthetőséggel
- Formula 1-es sebességváltóval és pedálokkal

Br.: 19.990 Ft

HARDLINE™ termékek

Destiny PC Botkormány

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus forma
- 2 tűzgomb
- Kiváló minőség

Plusz 1 Ajándék CD-ROM!

Br.: 2.490 Ft

Combat PC Játékpad

- 100% PC kompatibilis
- Ergonómikus
- 4 tűzgomb
- Kiváló minőség

Plusz 1 Ajándék CD-ROM!

Br.: 2.490 Ft

1077 Budapest, Wesselényi u. 21. Tel.: 461-5700, fax: 461-5799
1072 Budapest, Rákóczi út 4-6. Tel.: 351-5015
Postai utánvét: 461-5767, utanvet@automex.com
www.automex.com